

4 d'or
FNAC / GEN4
Les résultats

AMIGA • ATARI ST • PC COMPATIBLES • CONSOLES

GÉNÉRATION 4

TESTS

Team Yankee 2 • Myth
Shanghai 2 • Black Crypt
D-Generation • Eternam
Parasol Star • Ultima 7
Space Crusade • Legend

PREVIEWS

Special System 3
Addams Family
The Humans
Midwinter 3
Delivrance
Inca

Génial!

ULTIMA UNDERWORLD

Le premier jeu d'aventure
en monde virtuel...

Disquette GEN4 N°1
3 DEMOS JOUABLES

Les premiers niveaux de:

Gods (PC), Jim Power (Amiga),
Shadowlands (ST)

DEMO DISK GÉNÉRATION 4

Pas de disquette ?
Adressez-vous
à votre marchand
de journaux !

GENERATION 4 - N°43

AVRIL 92 - 30 Frs

Suisse : 9 FS - Belgique : 219 FB

Canada : 7.50 \$C

M4681 - 43 - 30.00 F

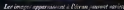




Nous sommes loin du Pays et
PETER est grand maintenant ; mais son vieil ennemi, le **CAPITAINE CROCHET**, n'a pas oublié et s'apprête à se venger. En kidnappant les enfants de Peter, il attire notre héros dans l'île des **PIRATES** et des **ENFANTS PERDUS** pour une confrontation finale. Avec l'aide de la fidèle **FEE CLOCHETTE**, vous assumez le rôle de **PETER** dans cette aventure magique remplie de surprises et de dangers.



Il faut le savoir pour le croire!!



Distributed by

MINSCAPI
 INTERIORS

A caricature of a man with a wide, toothy grin and a large, prominent nose, looking directly at the viewer. The drawing is done in a sketchy, expressive style with brown and yellow tones.



Rendez-vous sur notre stand pour vivre ensemble ces moments excitants.

Godefroy Giudicelli

AVEC AMIGA, ENTREZ DANS L'ÈRE DU CD-ROM A VOTRE RYTHME.

Nouvel Amiga 600: Le système évolutif par excellence.



L'Amiga 600, une nouvelle génération de micro-ordinateurs personnels, plus puissante. Elle a été conçue en utilisant les dernières technologies, de nouveaux composants, plus compacts et plus performants s'intégrant parfaitement au processeur 68000 Motorola. Il est donc plus

compact, possède une mémoire RAM de 1 Mo, le système d'exploitation Workbench 2.0.

De plus, vous pourrez sans difficulté augmenter les capacités mémoire de votre A600. Un plus, pour tous les passionnés de vidéo, d'audiovisuel...

Pour étendre les possibilités de l'A600, Commodore a prévu un lecteur de CD-ROM connecté sur l'A600, l'A670.

L'A670 pourra lire tous les titres disponibles pour le CDTV. En fonctionnement, l'A670 est prioritaire, votre A600 est alors transformé en CDTV. Vous vous promenez dans le tiroir choisi à l'aide des touches "flèches" ou à l'aide de votre souris.

La dernière génération des Amiga correspond parfaitement aux besoins des utilisateurs et séduira les petits comme les grands.

Amiga 600 et CD ROM.
Les nouvelles technologies Amiga qui démontent la micro traditionnelle.



Le lecteur CDTV propose à tout le monde l'accès à la bibliothèque Amiga 600 de la base de données CDTV.



Le CDTV est aujourd'hui la première machine interactive du marché.

Lecteur de CD ROM, de CD audio, CD + G, le CDTV se connecte à votre téléviseur et s'utilise très facilement avec une télécommande à infra-rouge (comme celle d'un téléviseur).

Le CDTV est une machine à la fois éducative (apprentissage de la lecture, des langues étrangères, du dessin pour les enfants), pratique (brevets, jargon), encyclopédique (Atlas géographique, dictionnaire...) et ludique.

Le CDTV est une machine conçue autour de l'architecture de l'Amiga, un des micro-ordinateurs le plus vendu dans le monde (3 millions d'exemplaires).

L'essor du CDTV est un processus 68000 Motorola. Le CDTV possède ainsi toutes les fonctions d'un micro-ordinateur et grâce à ses périphériques, il permet l'utilisation de tous les logiciels actuellement disponibles sur le marché pour Amiga 500 (plus de 4000 titres). Le CDTV peut être utilisé par tous les membres de la famille et ne nécessite pas de grandes connaissances en informatique.

Pour que chacun puisse profiter pleinement de toutes les fonctions de l'AMIGA CDTV, COMMODORE propose le CDTV avec : UN CLAVIER, UN LECTEUR DE DISQUETTES, UNE SOURIS À INFRAROUGE, LA TÉLÉCOMMANDE, 3 TITRES CDTV AVEC UNE CARTOUCHE POUR LES INSÉRER, UN JEU DE DISQUETTES COMPRENANT 5 LOGICIELS, DISQUETTE WORKBENCH 2.0, MANUEL.



AMIGA
J'AI UN AMI
DANS L'INFORMATIQUE

Commodore

2^e CONSTRUCTEUR MONDIAL DE MICRO-ORDINATEURS

5 EDITO

8 Sommaire

9 MAG

9 Résultats des 4 d'Or
10 Le Bidouilleur Malade
14 Courrier des Lecteurs
19 L'Avenfou
24 News
24 Operation Disquette
42 Foire de Paris
44 K7 Gen4
45 Club Gen 4
48 La Boutique

51 MICROS

51 Index des Tests
52 Tests Micro
80 Concours Battle Isle
102 Concours NRJ4
116 Previews
116 Dossier System 3
124 Work in Progress ISHAR
134 Work in Progress INCA

138 CONSOLE

138 Tests

Génération 4

19 rue Hippolyte Moreau, 75018 PARIS
Téléphone : 19 33 (1) 45 22 38 60
Fax : 19 33 (1) 45 22 70 31

Directeur de la Publication :

Godefroy Coudré

Rédacteur en Chef : Stéphane Lavoisier

Rédacteurs en Chef Adjoints :

Franck Ladrone Didier Latil
Correspondante à l'étranger : Eva Hoogh
Secrétariat de Rédaction :
Véronique Parnis, Christopher Ravenscroft,
Jean-Christophe Wurt

Publicité : Antoine Harmel

19 rue Hippolyte Moreau 75018 PARIS
Téléphone : 19 33 (1) 43 67 04 39
Fax : 19 33 (1) 45 22 70 31

Service Télématique 3615 GEN4 :

Jacques Caron, Christopher Ravenscroft
Comité de Rédaction : Jean Delafé,
Philippe Quéreux, Christian Roux,
Tobias Lathière

Illustrateur : Olivier Frot

Chef de Fabrication : Jacques Gaulté

Responsable maquette Génération 4 :

Marie Perrier

Rédacteurs (micro) graphistes : Marie Perrier

Sylvain Druex-Bernard

PAO/Infographie : Jean Minibé, Aurélie Bani

Rédacteur Graphiste Vidéo : Godefroy Lacroix

Comptabilité : Isabelle Clochette

Charles Convalot

Secrétariat Général : Jacques Bront

Gestion Commerciale : Claudine VARRIN

Service Abonnement Génération 4 :

36 rue de Pigres, 75012 PARIS

Téléphone : (1) 43 42 00 60

Responsable en Chef du club GEN4 :

Jérôme Fornas

Responsable des Ventes : Olivier Lefebvre

Photographe : GUY (PARIS), PREFEX (PARIS)

Impression : SYMA (TOKYO)

Génération 4 est une publication Proximage, SARL de presse au capital de 250 000 francs et dont le siège social se situe au 19, rue Hippolyte Moreau, 75018 PARIS. La copie et la traduction, même partielles, de nos textes et documents est formellement interdite sans notre autorisation. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur publication dans le journal. Documents non retournés

Dépôt légal : première tirature 91

Membre Institut OJD

Certification postale : 69731

ISSN : 0987 - 8790X

PALMARES DES JEUX VIDEO DE L'ANNEE 1991

"LES 4 D'OR" FNAC-GENERATION 4

Voici la liste des élus qui tiennent leurs promesses.

Jeu d'action original
ANOTHER WORLD
(Delphine Software)

Simulation Sportive
ADVANTAGE TENNIS (Infogrames)

Jeu de Course
VROOM (Lankhor)

Simulateur de vol
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE (Lucasfilm Games)

Jeu d'aventure
MONKEY ISLAND 2
(Lucasfilm Games)

Jeu de rôle
HEIMDALL (Core)

Jeu de réflexion
LEMMINGS (Psygnosis)

Jeu innovateur
ROBOCOP 3 (Ocean)

Son
WING COMMANDER 2 (Origin)

Graphisme
MONKEY ISLAND 2
(Lucasfilm Games)

Animation
ANOTHER WORLD
(Delphine Software)

Prix GIGA
LAGAFF (Titus)



Packaging
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE (Lucasfilm Games)



Compagnie française
DELPHINE SOFTWARE



Compagnie étrangère
LUCASFILM GAMES



Jeu d'action / Console
STREETS OF RAGE
(Sega)



Shoot them up / Console
THUNDERFORCE 3
(Technosoft)



Jeu d'aventure / Console
PHANTASY STAR III (Sega)



Jeu de Sport / Console
NHL HOCKEY (Electronic Arts)



Jeu de Plate-Forme / Console
SUPER MARIO III (Nintendo)



Simulation / Console
688 ATTACK SUB (Sega)



Jeu de réflexion / Console
SHANGHAI
(Atari)



Jeu de sur console portable
MICKEY MOUSE
(Sega)



Réalisation
SONIC THE HEDGEHOG (Sega)



AGITATEUR DEPUIS 1954.

LE BIDOUILLEUR MALADE

AMNIOS

(Psygnosis / AM)

Voici les codes des différents niveaux...

Niveau 2 : FRDSNSMNGR
Niveau 3 : PLFRMNLQSN
Niveau 4 : LSNBRGNSLQ
Niveau 5 : LKMCTKSCDF
Niveau 6 : STBNLMRCHL
Niveau 7 : RCHLMCLTHS
Niveau 8 : THBSTSTFTT
Niveau 9 : THTHJJRSNN
Niveau 10 : MLFNDBTFL
Niveau 11 : BTMTNDHRCH

FINAL BLOW

(Sales Curve / AM / ST)

Appuyer sur la Pause, puis pressez six fois F10. Enlevez la pause et vous avez l'énergie infinie.

FINAL FIGHT

(US Gold / ST)

Pausez le jeu, puis tapez SHERIFF FATMAN pour obtenir des vies infinies.

LEANDER

(Psygnosis / AM)

Voici quelques codes de l'excellent jeu de Psygnosis.

Niveau 2 : ZXSP
Niveau 3 : LVFT

MEGA-LO-MANIA

(Imageworks / AM / ST)

Voici les codes des différents niveaux...

Epoque 2 : SQUCIGQEKNS
Epoque 3 : PHQCIHVNTG
Epoque 4 : FIAACVOFZNA
Epoque 5 : FUCAESCSXHS
Epoque 6 : PVNCSZGYRHG
Epoque 7 : IFIBUIRHPTM
Epoque 8 : CGRCEEQXJNM
Epoque 9 : OMXCQKJYONE
Epoque 10 : WNKAFKFCNMR

PITFIGHTER

(Domark / AM / ST / PC)

Au cours d'une partie, tapez LOBSTERS. Il suffit alors de taper un chiffre de 1 à 0 pour aller au niveau correspondant. Appuyer sur C pour participer au championnat et L pour affronter votre collègue en match éliminatoire.

POPULOUS 2

(Electronic Arts / AM / ST)

Voici les codes des 50 derniers niveaux du jeu !

N°949 : CCMNAG
N°950 : IIALAB
N°951 : MNINAD
N°952 : PIUHAF
N°953 : NE

N°954

N°955

N°956

N°957

N°958

N°959

N°960

N°961

N°962

N°963

N°964

N°965

N°966

N°967

N°968

N°969

N°970

N°971

N°972

N°973

N°974

N°975

N°976

N°977

N°978

N°979

N°980

N°981

N°982

N°983

N°984

N°985

N°986

N°987

N°988

N°989

N°990

N°991

ISEGAC

LYODAK

INNEAG

LLEMAB

JJIAD

THQUAF

DOAC

AAIAC

LOOPAK

ACLYAG

OMHEAD

AKDOAD

OOTUAF

AGAK

OPSIAC

AMUMAK

UMDDAG

EMLEAB

UBMOAD

HENGAF

UGAF

LETIAC

QUUNAK

ETGHAG

TUPEAN

NEHOAD

NGCCAF

ITAT

MMISAC

SIUPAK

VETHAG

TIERAB

UXOMAD

IMMNAF

DDAM

WIINAC

GHUGAK

SOAAAT

ALORS ? QU'ATTENDEZ-VOUS
POUR Y FAIRE UN SAUT ?



ENEZ VITE DÉCOUVRIR LE NOUVEL AMIGA 600 ET L'AMIGA CDTV DANS LE MAGASIN Frac LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS

AMIGA, ENTREZ DANS L'ÈRE DU CD ROM



AGITATEUR DEPUIS 1954.

Commodore

COMMODORE BUSINESS MACHINES

2^{ème} CONSTRUCTEUR MONDIAL DE MICRO-COMPUTERS

LE BIDOUILLEUR MALADE

N°92 LDNEAB
N°93 MOOOAD
N°94 ABNEAF
N°95 HOEM
N°96 ADJIAC
N°97 OWQUAK
N°98 AFACAT
N°99 WOITAB

RBI 2 BASEBALL

(Domark / AM / ST)

Quand l'ordinateur lance la balle, appuyez sur P pour arriver sur l'écran des changements de joueurs, et échangez son joueur contre un mauvais lanceur...

RUBICON
(21ST Century / AM / ST)
Pausez le jeu, puis tapez "SadnessIsYourWeakness" pour obtenir des vies infinies.

THE GODFATHER
(US Gold / AM)
Pausez le jeu et tapez PIZZA HUT pour avoir les vies infinies.

TURBO LOTUS II
(Grelin / AM / ST / STE)
Voici cette fois-ci les codes plus quelques surprises :
TWILIGHT = nuit

PEA SOUP = brouillard
THE SKIDS = neige
PEACHES = désert
LIVERPOOL = ville
BAGLEY = marais
E BOW = tempête
DUX = niveau surprise
DEESIDE = permet de de passer au niveau suivant à la fin de chaque course.
TURPENTINE = temps infini

VOUS ETES EN PANNE
DE DOMAINE PUBLIC
POUR VOTRE ST ? !
NE VOUS LAMENTÉZ PLUS,
NE GEMISSEZ PLUS
ET CONNECTEZ-VOUS SUR LE

3615
STMAG (*ec),

LE PLUS BEAU DES TELECHARGEMENT
POUR VOTRE MACHINE.

ALORS ? QU'ATTENDEZ-VOUS
POUR Y FAIRE UN SAUT ?



ENEZ VITE DÉCOUVRIR LE NOUVEL AMIGA 600 ET L'AMIGA CDTV
DANS LE MAGASIN INTER DISCOUNT LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS.

AMIGA, ENTREZ DANS L'ERE DU CD ROM

C Commodore

COMMODORE BUSINESS MACHINES

2^{ème} CONSTRUCTEUR MONDIAL DE MICRO-ORDINATEURS

POUR
GAVER
SON
PC

PC

disquettes



**TOUS LES 2 MOIS
2 DISQUETTES 5 1/4**

(échangeables contre en 3 1/2)

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

- 1 GRAND JEU DU COMMERCE (VALEUR + DE 300 F)
- + DES JEUX, DES UTILITAIRES, DES IMAGES...
- + UN FASCICULE DE MODES D'EMPLOI, D'ARTICLES, DE DOMAINE PUBLIC...
- + UNE JAQUETTE

**TOUT CELA
POUR 64 FRs**

**ATTENTION : Le premier N° de PC Disquettes
est le numéro 2 spécial d'Univers Micro**

**SI VOUS PREFEREZ DES
DISQUETTES 3 1/2**

OPTION 1

Vous pouvez commander
Univers Micro N°2 HS qui est le
premier numéro de PC
Disquettes (et économisez les
frais d'échange : environ 40 Frs).
Joindre 64 Frs.

OPTION 2

Vous pouvez aussi vous
abonner à PC Disquettes
(et économiser 15 Frs par
numéro en plus des 40 Frs
d'échange).
**Joindre 294 Frs pour
6 numéros ou 540 Frs pour
12 numéros.**

Signature

Je commande le 1er numéro
de PC Disquettes
(Univers Micro N°2 HS (64 Frs). ☐
Je m'abonne à 6 numéros
(294 Frs). ☐
Je m'abonne à 12 numéros
(540 Frs). ☐

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____
Ville _____

Plein de lots à gagner :
3615 GEN4

Les "sectes" dédiées
aux sujets que vous voulez :
3615 GEN4

Le téléchargement de jeux
et de démos sur ST :
3615 GEN4

Les bidouilles et vies infimes :
3615 GEN4

Le dialogue en direct :
3615 GEN4

Bref, quoi qu'il arrive :
3615 GEN4

L'AVENTURIER FOU

Suite et fin ce mois-ci de notre solution de Secret Of The Monkey Island. A partir du mois prochain, la rubrique prendra plus de place, avec plus de soluces !
Avis aux amateurs...

Génération 4
Rubrique de l'Aventurier Fou
19 rue Hégésippe Moreau
75018 Paris

THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

CINQUIEME PARTIE : MUTINERIE A BORD

Il voilà que vos compagnons vous lâchent dès le début de la traversée pour brouter tranquillement sur le pont du bateau. Vous allez donc devoir vous débrouiller tout seul. Allez donc dans les cuisines, où vous pourrez prendre à nouveau une marmite, et, dans le glacard, un paquet de céréales. Examinez-les bien, et vous trouverez un paquet-cadeau, qui se révélera être une petite clé. Retournez alors dans la chambre du Capitaine, et utilisez la clé sur l'armoire. Prenez le coffre, ouvrez-le, et vous voilà en possession d'une recette ! Dans le tiroir du bureau, vous trouvez le livre de bord du Capitaine, et vous comprenez que pour atteindre l'île du Singe, il va falloir cuisiner...

Tant que vous êtes dans le bureau, profitez-en pour prendre le perle-plume et l'encrier. Montez en haut du mât et prenez le drapeau pirate, puis descendez à la cale, et fouillez les fûts et les coffres. Vous trouverez ainsi du vin, de la poudre à canon, et enfin une longue corde. Direction la cuisine, et c'est parti pour la recette. Essayez de mettre tous les objets en votre possession dans la marmite. Au bout d'un moment, une détonation produira une étrange fumée qui vous endormira. A votre réveil, l'île du Singe sera en vue...

Reste cependant à atteindre l'île. Utilisez la corde sur le canon en guise de nœud, mettez la poudre à canon dans l'em-

but du canon, puis descendez à la cuisine. Utilisez un T-Shirt sur le feu, et remonte par la masse enflammée. Utilisez la sur la mèche, et utilisez au plus vite la marmite pour vous protéger. Vous voilà propulsé violemment sur l'île du Singe.

SIXIEME PARTIE : TROUVER DES RAMES

En arrivant sur l'île, vous ferez la connaissance d'un ermite aussi sympathique qu'insolite. Ramassez la hache sur la plage, et partez vers la jungle pour explorer l'île. Très vite, vous allez découvrir que vous ne pouvez pas accéder à l'ensemble de l'île, faute de bateau. Quant à la barque sur la plage, elle est inutilisable parce qu'il manque des rames. Ce n'est pas grave, au fond de la crevasse au sud de l'île, il y a justement des rames. Reste à les récupérer...

Au nord-ouest de l'île, vous découvrez une forteresse. Là, vous récupérez une corde et une longue-vue. Bougez le canon, débarrassez-vous de l'ennemi, et prenez maintenant le boulet et la poudre à canon. Une fois à la crevasse, utilisez la corde sur la branche solide, et descendez pour vous approprier ce qu'il faut une seconde corde pour atteindre les rames.

Rajoutez la corde au bout de la rivière asséchée à l'est de l'île, et vous y trouverez un pénou. Impossible pour le moment de récupérer la corde, alors remonte la rivière jusqu'à



LA «BLACK CRYPT» - SI VOUS AIMEZ LES SOUTERRAINS OU LES MONSTRES GROUILLENT.

La «Black Crypt»™ est véritablement infestée de vingt-cinq des monstres les plus hideux et basement rudes.

Si vous attendez pour vous harceler dans une douzaine de souterrains communiquant qui se chevauchent sur vingt niveaux roblis entre eux.

Le terrible Seigneur Esoroth est le plus odieux d'entre eux. Il y a des siècles quatre gardiens aux pouvoirs surnaturels étonnants l'avaient banni du pays. Au cours de l'événement, les gardiens et leurs armes avaient disparu.

Aujourd'hui, Esoroth est de retour à la recherche d'une horrible vengeance contre des gens sans défense.

Votre rôle est de mener une bande

d'aventuriers intrépides pour rapporter les objets mystiques qui peuvent renouveler le pouvoir des quatre gardiens et vous donner la seule chance de sauver le monde du démon.

La «Black Crypt» est l'aventure souterraine la plus mouvementée et la mieux animée avec une perspective changeante et exceptionnellement précise.

Elle retrace un combat en temps réel contre des personnages maléfiques, avec un graphique Amiga semi-extrême en solitaire quatre couleurs.

Mais vous êtes avertis, vous pénétrez dans cet antre du mal à vos risques et périls. En espérant que vous soyez en pleine possession de vos moyens.

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Watton Rd, Langley, Surrey SL3 8YN, Angleterre.
Tél (44) 753 54943, Fax (44) 753 54663

Disponible sur Amiga.

l'abaissent. Là, vous découvrez qu'un barrage empêche en fait l'eau de passer. Ramassez le caillou au-dessus du parchemin, puis utilisez la poudre à canon sur le barrage.

Restez à côté celui-ci, et utilisez le caillou sur le boulet de canon. L'effluve provoquera une explosion qui permettra à l'eau de passer. Réajustez alors le gondo, pour récupérer le second morceau de corde.

Une fois à la crevasse, descendez, utilisez le second morceau de corde sur la souche solide, et vous voilà au fond du ravin. Ramassez les runes, remontez, et portez rejoindre la plage où vous attend la barque.

SEPTIEME PARTIE : LA RECOLTE

Parait les nouveaux lieux accessibles en bateau, vous découvrez une île de Singe énorme et le camp des indigènes. Allez tout d'abord à la tête de Singe, et tirez le nez du têtard de gauche pour ouvrir la porte. Hélas, dès que vous l'ouvrez le nez, la porte se referme. Vous allez avoir recours à l'aide du singe qui se ballade au sud de l'île, mais pour cela, il vous faudra capturer 4 autres bananes.

Commencez par retourner au barrage, et montez les escaliers de pierre pour atteindre un premier niveau où se trouve une catapulte. Utilisez la longue-vue pour regarder la direction visée par la catapulte, puis tournez la jusqu'à ce qu'elle vise le bananier! Montez alors encore d'un niveau, et posez le rocher qui se trouve au bord.

Maintenant, allez faire un tour au camp des indigènes. A l'extrême gauche du camp, vous prenez 2 bananes dans la coupe de fruit, mais les indigènes arrivent et vous vous retrouvez enfermé. Dans la case, ramassez tous les objets possibles, et tirez sur la planche solitaire pour découvrir une trappe par laquelle vous pourrez fuir. Retournez alors sur la plage d'origine, et ramassez les 2 dernières bananes.

HUITIEME PARTIE : NOS AMIS LES CANNIBALES

Allez donc voir le singe dans le sud de l'île, et donnez-lui les 5 bananes. C'est bon, il vous salue, et vous pouvez donc le mener jusqu'à la tête de Singe. Là, tirez le nez du têtard, et il s'empressera d'en faire de même. Allez jusqu'à la tête, et ramassez la petite bête au sol.

Retournez maintenant voir les cannibales, et offrez-leur l'idole. Ils vous remercieront en vous laissant tranquille, ce qui vous permet de retourner dans la case où vous étiez enfermé, pour y prendre l'attrape-banane. Vous sortez maintenant à pleine de la case qu'Herman arrive, et vous lui échangez l'attrape-banane contre la clé de la tête de singe, un énorme coton-sige.

Sortez du camp des cannibales puis retournez-y! Discutez avec eux, et vous apprendrez que le repère de LeChuck est un véritable labyrinthe, et que vous aurez bien besoin de la tête d'explorateur, un trophée vaudois, pour vous en sortir. Insérez pour qu'il vous la donne, et quand vous voyez qu'il n'y a plus

rien à faire, tentez de leur donner votre boussole, puis les différents prospectus que vous avez avec vous... et vous finirez par récupérer la tête! Il est grand temps d'aller rejoindre la tête de Singe.

NEUVIEME PARTIE : LE REPERE DE LECHUCK

Utilisez la clé de la tête de Singe dans son oreille pour ouvrir la porte, et entrez dans la tête. Maintenant, il faut régulièrement vous arrêter et aller dans la direction qu'indique la tête de l'explorateur, même si cela vous fait revenir parfois sur vos pas... et vous arriverez rapidement au bateau de LeChuck. Discutez avec la tête, afin de la convaincre d'utiliser son collier. Une fois l'accord obtenu, utilisez le collier sur vous, et vous êtes libre de monter à bord du bateau de LeChuck, puisque vous êtes maintenant invisible.

Sur le bateau, partez tout d'abord sur la gauche, et ouvrez la porte. Vous êtes maintenant dans la cabine de LeChuck. Utilisez la boussole magique sur la clé pour prendre celle-ci sans vous être fait repérer.

Allez maintenant dans la cale, accessible par la trappe à droite du bateau. Là, essayez de prendre un poulet, et vous vous retrouvez avec une plume fantôme. Utilisez la plume sur les pieds du fantôme qui dort dans la pièce précédente, et le voilà qui lèche son grug. Descendez maintenant dans les cales du bateau, et venez le grug dans l'assiette du rat, qui tombe raide mort après en avoir goûté une gorgée.

Vous pouvez maintenant récupérer la graine, et remonter sur le pont. La porte de droite, que vous ne pouvez pas ouvrir parce qu'elle grinçait, peut maintenant être grainée, ce qui vous permet de passer. Dans la pièce, récupérez les outils-fantômes et retournez dans la pièce avec les poulets. Là, utilisez les outils sur le coffre, et le tour est joué. Vous voilà en possession de la racine nécessaire aux indigènes pour concocter la potion lousse de fantômes. Quittez le bateau, et vous voilà rapidement en possession de la potion, et de retour au bateau... mais trop tard! LeChuck est parti vers l'île de Médée, pour se marier avec le Gouverneur Marley. Vous y retourneront pour un duel final!

DIXIEME PARTIE : LA MORT DE LECHUCK ?

A peine arrivé sur l'île, partez en direction de la ville. Là, il vous faut rejoindre l'église, ce qui vous obligera à pulveriser les fantômes qui tentent de vous en empêcher.

Une fois à l'église, faites stopper le mariage. Dans la discussion qui suit, énervez au maximum LeChuck, et le voilà qui vous frappe et vous jette jusqu'à la boutique de Stan. Une fois sorti du distributeur de Grog, vous devez récupérer la potion, et l'utiliser avant que LeChuck ne vous frappe à nouveau.

Ce dernier disparaît en explosant... Une fin terrible, mais nous savons tous que LeChuck n'est pas mort, puisqu'il est de retour dans Monkey Island 2, que l'année la plus de vous proposer prochainement...

LECHUCK LEGEND OF THE FORTRESS

- Diverses informations et statistiques (standards)
- Fiches sur la cité médiévale (quartiers, métiers, usages, mœurs, etc.)
- Histoire : création d'histoires magiques
- Illustration inédite de la psychologie des personnages (ambitions, alliances, séductions...)

- Scénario : solutions multiples
- Plus de 100.000 voix
- Mécanisme et logiciel en français
- 256 couleurs VGA
- 32 couleurs / ATARI/AMIGA
- LA NOUVELLE REFERENCE DE JDR

36.15
SILMARILS

NEWS SOLUTION
SAV. DEUX PRIMES
COMMANDES



Silmarils

- PC & COMPATIBLES VGA 32 COULEURS, VGA, VGA, AGP
- 386/486/586, 20MB RAM
- 386/486/586, 20MB RAM
- 386/486/586, 20MB RAM
- 386/486/586, 20MB RAM

INSPIREZ, EXPIREZ !

Patrick Swayze est-il un bon comédien ? Les nouveaux albums de Springsteen et de The Cure valent-ils qu'on s'offre une paire de cotton tiges ? Comment une marée noire s'est répandue sur Hollywood ? Spielberg est-il retombé en enfance ? Jodorowski est-il un saint ou un démon ? Les sports américains ont-ils des chances de faire recette en France ? Et si ma tante en avail, devrait-on l'appeler mon oncle ?

Oxygen, le magazine consacré aux "événements qui se passent" et qui répond aux "questions que vous vous posez" dans le domaine des loisirs "vital" dont on ne peut se passer" a eu droit pour vous. Et c'est vraiment pas triste ! Le numéro d'"Oxygen", formule survitaminée, le 30 mars, accumule les révélations. (voir page 38)

Une bouffée d'oxygène tous les 30 du mois !

RADIO MICRO

Après avoir été victime de dérapages humoristiques à l'écoute d'albums (des disques de jazz) et d'albums (des disques de jazz), Patrick Swayze est retombé en enfance ? Jodorowski est-il un saint ou un démon ? Les sports américains ont-ils des chances de faire recette en France ? Et si ma tante en avail, devrait-on l'appeler mon oncle ?

Oxygen, le magazine consacré aux "événements qui se passent" et qui répond aux "questions que vous vous posez" dans le domaine des loisirs "vital" dont on ne peut se passer" a eu droit pour vous. Et c'est vraiment pas triste ! Le numéro d'"Oxygen", formule survitaminée, le 30 mars, accumule les révélations. (voir page 38)

LES CONSOLES INVESTISSENT DANS LES TRANSPORTS

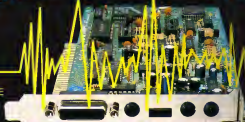
Après le camion de Nintendo, voici le train de Sega.

De 11 avril au 10 mai, pendant les vacances scolaires, un train spécialement affrété par Sega parcourra un certain nombre de kilomètres reliant 23 villes de France en sillonnant une journée entière dans chacune des gares. Trois voitures sont réservées au public dont une nommée fort à propos "Découverte" qui exposera tous ce qui touche à la marque Sega, une autre appelée malicieusement "Démonstration" qui démontrera des consoles Megadrive, Master System et Gamegear et enfin une voiture dénommée "Concours" qui devrait permettre, si l'on se fie au réalisme cru du marketing ségaïen, de gagner des trucs. Renseignements précis, c'est tout à fait la case, puisque dans cette dernière, 900 personnes par jour pourront se mesurer les uns aux autres sur le jeu Sonic. Les quatre meilleurs "scores" du jour (score: verbe du 1er groupe + accumuler un maximum de points. Au plus que parfait du subjonctif, n'hésite pas à donner: que je sois), en plus de recevoir un cadeau Sega, seront invités à participer à la finale nationale qui se tiendra à Paris fin mai. Ensuite, le champion pourra défendre les couleurs de la France à Barcelone, lors des jeux olympiques d'été, en juillet prochain.

SOUND BLASTER

PAROLE/MUSIQUE/VOIX/MIDI/PORT/JOYSTICK

BRISEZ LE MUR DU SON PC



COMPATIBLE AVEC DE TRES NOMBREUX LOGICIELS

UNE SEULE CARTE SONORE avec toutes les fonctions dont vous rêvez

1 190 F TTC*

- 11 voix de musique FM (norme: 100 ADLIB)
- canal de voix numérique (max d'échantillonnage: 4-15 KHz)
- Série de voix numérisée (tous Rockwell images: 4-44, 1 KHz)
- EMA (en direct, musical et harmonique)
- Intégral en MIDI (un fait, un fait)
- Frises micro-hôte et linéaire
- Amplificateur de puissance et contrôle de volume
- Série 4 watts par canal
- Synthétiseur vocal
- Port joystick



Logiciels inclus :

SB Talker (pour les jeux vidéo)
Vocal 1 (pour les jeux vidéo)
Talking Game 4 (pour les jeux vidéo)
FM Intelligent Engine (pour les jeux vidéo)
Jukebox 1 (pour les jeux vidéo)
Jukebox 2 (pour les jeux vidéo)

Carte à 16 bits pour IBM PC, XT, AT, PS2 (25/50), Tridy (pour 1000 EX/100) et compatibles

Expéditeur: GUILLEMIN INTERNATIONAL
L. 2 - 52200 LA GACHELLE - FRANCE
Tél: (0477) 40 40 40
Fax: (0477) 40 40 40
Tél: (0477) 40 40 40

Sound Blaster est une marque de Creative
Technologies Ltd (Singapore)

*Taxes locales, transport et montage

Toutes les autres marques sont des marques de leurs propriétaires

Standard Version 2.0

SILMARILS GAGNE AU LOTO ET A DES VISEES EXPANSIONNISTES

Il descend avec du côté de chez Silmarils avec la création d'un studio de développement à Nancy ainsi qu'une agence en Angleterre, 11 studios qui plus est. Lorsque le prix du mètre carré Dornavain est cette agence qui aura pour fonction de distribuer toute la gamme des produits Silmarils en Europe.

De plus, Silmarils adapte la majeure partie de ses produits sur Macintosh (Targhon, Broken Bomb Club, et bientôt Storm Master).

Enfin, Burns Bricks sera le prochain soit de la société à notre appréciation. Il s'agit d'un jeu un peu particulier qui mêle le jeu de société et le baseball. En effet, la traditionnelle raquette est remplacée par un personnage "habillé" aux grandes oreilles et aux dents longues. Equipé d'une batte de baseball, il essaye de détruire toutes les briques qu'il aperçoit. Plus de détail le mois prochain.



PLEIN DE JEUX
POUR VOTRE PC

2 DISKS PC

(5 1/4 échangeables en 3 1/2)

PC

Un grand jeu du
commerce !

DISK 1

FIRE AND FORGET 2

27 % dans GENERATION 4

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS D'EQUIPEMENT

DISK 2

6 super JEUX classiques + Images
et fantômes « spécial bustes »

disquettes

voir page 1

KICK OFF : CHAMPIONNAT DE FRANCE

Ludi Games, nouvelle société editrice sur console Nintendo (NES, Gameboy et Super Nintendo) organise à l'occasion de la sortie de Kick Off un championnat national sur le jeu. Le concours débutera le 1er avril et se terminera le 28 novembre 92 par une grande finale à Paris. Il est possible de participer de deux façons: individuellement ou par équipe. Les gagnants se verront remettre une coupe par Jean-Pierre Papin. Si cela vous intéresse, contactez le club de football de votre région, peut-être êtes-vous concerné. Attention toutefois, le concours est réservé au moins de 15 ans.

NOUVEAU ET INATTENDU : PC DISQUETTES PROPOSE DES DISQUETTES AU FORMAT PC

Fruit de l'amour illimité entre un magazine et une paire de disquettes, le 1/4 de disquette est disponible en kiosque (disquettes 1/4) ou par correspondance (disquettes 3 1/2 ou 5 1/4), voir page 18. Cet excellent PC disquettes vous propose un grand jeu du commerce. "Fire and forget 2" de Tilt, dans ce premier numéro + 6 jeux classiques vraiment supers + des images fantastiques "spécial bustes" que pas mettre entre toutes les mains, si j'ose dire + des modes d'emploi + une jaquette + des domaines public + article: Comment jouer sur PC. Tout cela pour 19 francs 7 jeux pour le quart du prix d'un.

CHAUDEMENT RECOMMANDE
PAR GEN4



cellules grises

SPECIALISTE
JEUX DE ROLE
JEUX DE SIMULATION
RAYON LOGICIELS
AMIGA

ATARI

PC



JEROME LANGE, TER REPETITA

Vous êtes nombreux à suivre les aventures de Jérôme Lange et à l'avoir aidé dans sa périlleuse enquête sur l'île de Maupiti. Arrivé finalement au Japon et plus précisément dans le monastère de Daibutsuji, où il est invité par Maître Sato et son vieil ami Max, les événements se précipitent une nouvelle fois. Le professeur Camus, célèbre chimiste vivant retiré à Daibutsuji est retrouvé assassiné. Bien évidemment, se trouvant sur les lieux, notre perspicace détective va prendre cette affaire à bras le corps. Pour septembre 92 D'autre part, une disquette data pour Vroom est prévue comprenant six circuits : l'Italie, l'Allemagne, la Belgique, le Portugal, l'Espagne et le Brésil. Sur ST, cette disquette data permettra également de jouer au joystick en utilisant le mode compétition. Enfin, un projet de course moto est également prévu pour la fin d'année reprenant à n'en pas douter les routines de Vroom.



CD-ROM NINTENDO, CA PROMET !

La guerre d'intensité entre les deux grands fabricants du marché des consoles. Après l'annonce du Mega-CD par Sega et de ses caractéristiques alléchantes, Nintendo réplique avec son lecteur CD-Rom au potentiel très prometteur. Bien sûr, toutes les précisions qui suivent sont à prendre au conditionnel tout comme il fallait prendre au conditionnel les rumeurs de sortie de la Super Nintendo pour le mois de mai. Enfin désormais vous pourrez tout savoir sur ces sujets en lisant BANZZAI et SUPERSONIC les petits frères de GEN 4 conçus aux produits en question.

Première grosse surprise, ce lecteur utiliserait la technologie dénommée CDXA, c'est à dire celle employée par le CDI, ce qui autorise le mixage du son et de l'image. Ceci constituerait un premier gros avantage par rapport au Mega-CD ou aux CD-Rom existant déjà pour compatibles. En revanche, ce lecteur ne serait pas compatible CDI même si l'on peut penser qu'il est tout à fait possible de réaliser un seul disque compact contenant un jeu pour les deux machines avec un programme source différent pour chacune des versions.

Tout comme le Mega-CD, ce lecteur posséderait sa propre mémoire Ram de 1 Mo et des processeurs dédiés. Parmi ceux-ci, un processeur dédié aux graphismes et à la gestion du CD cadencé à 21 MHz. De plus, ce lecteur améliorerait certaines des capacités de la Super Nintendo avec la possibilité par exemple d'accéder aux zooms et rotations dans tous les modes graphiques. Les sprites bénéficieraient également de ces caractéristiques. Mais ce n'est pas tout puisque ce processeur serait aussi spécialisé dans la gestion 3D faces pleines en gérant une multitude de polygones en temps réel. Selon certains programmeurs, il serait tout à fait possible de réaliser des jeux dignes d'arcade de chez Microposse. Pour finir, sachez qu'un CD contiendrait 540 Mo fumante.

Et maintenant, mesdames et messieurs, ladies and gentlemen, last but not the least, tenez-vous bien le prix annoncé est d'environ 1100 francs au Japon !!
Sortie prévue en janvier toujours au Japon.

ELITE AU TOP

La société anglaise vient d'annoncer que tous ces titres seront dorénavant adaptés sur CD-Rom compatibles. Quatre sont prévus cette année, le premier se nommant European Championship 1992 et il s'agit d'un jeu de football.

*Du fin fond du Périgord Noir
surgit l'innommable !*

Black Sect

ATARI SE REVEILLE

Le SI se meurt à petit feu... tout le monde le sait ! Et même si cette machine a encore son mot à dire, la concurrence de plus en plus rude avec un Amiga triomphant et une progression constante des compatibles PC, nécessite une réponse d'Atari. C'est maintenant chose faite avec un nouveau micro aux caractéristiques bien alléchantes. Bien sûr, tout ceci est à prendre au conditionnel, comme d'habitude !

La présentation de la bête est normalement prévue au CES de Chicago mais nous avons tout de même pu avoir quelques caractéristiques que nous vous livrons pile-mêlé. Le micro-processeur serait un 68030 cadencé à 16 MHz avec "quelques" processeurs dédiés, notamment dans l'animation de plans, de sprites et tout ce qui concerne les changements d'échelle et zooms. Côté graphique, cela s'annonce très prometteur avec de nouvelles résolutions graphiques (en fait toutes celles du TI). Mais ces dernières ont été sensiblement améliorées avec notamment un affichage en 640*480 en 256 couleurs, de même en 320*200. Cette dernière résolution serait également accessible en 4096 couleurs avec de l'animation. La palette serait de 32000 couleurs. Le système d'exploitation serait également tout nouveau puisque multi-tâches. Au niveau du son, les 10 canaux font, feraient ? (feront ?), devraient faire !!!!! sensation. De plus, ce micro serait équipé d'un lecteur de disquette 1.44 Mo et d'une interface SCSI en standard.

Enfin, la machine serait très largement ouverte au multimédia. Plus de détails dans notre compte-rendu du CES de Chicago. Ce monstre du lochness pourrait de plus, être affublé d'un nom de bête...

MIRAGE EN ANGLETERRE

Une nouvelle compagnie anglaise, Mirage, vient en effet d'apparaître sous l'égide de Peter Jones, ex-boss de Sierra Europe. Plusieurs projets sont en développement, dont The Humans et Midwinter 3, à voir immédiatement en rubrique Previews. Autre surprise, Ragnarok prévu pour l'instant sur PC et Amiga. Ce jeu, basé sur la mythologie nordique, n'est pas sans rappeler Battlechess. Ragnarok est synonyme de

fin des temps, époque cataclysmique où les dieux bons (Odin, Thor, Balder...) affrontent les dieux maléfiques (Loki en est leur chef). Le terrain fait 11 cases sur 11. Vous y disposez 13 pièces alors qu'en face, ce sont au moins de 25 créatures des ténébreux qu'il vous faudra affronter, et ce via des animations sympathiques.

COMMODORE DEVELOPPE

Plusieurs news du côté de chez Commodore au niveau de la gamme Amiga. En plus de l'Amiga 400 prévu pour les semaines qui suivent (en fait un Amiga 500+, le pavé numérique en moins, le port cartouche du CDTV en plus et un emplacement disque d'art) sont annoncées quelques nouveautés. En première lieu, des rumors nous ont dit de la volonté de Commodore de doter son Amiga 400 de gamme et million de gamme de microprocesseur 68020 dans les deux ans. Seul l'Amiga 300 (pas de date de sortie annoncée) ne serait pas concerné par cette mesure. On peut d'ailleurs se demander ce que deviendrait le modèle 500+ positionné entre le 300 et le 400 ? La première machine à bénéficier de cet apport serait le futur Amiga 800 doté de capacités graphiques supérieures. Plus de détails dans les prochains mois.

D'autre part, Commodore développe actuellement une carte 68036 SX destinée aux possesseurs d'Amiga 2000 et 3000. Reste maintenant à connaître la fréquence du Horloger et le prix de cette carte.

Enfin, sachez que le nom générique du CD-Rom Amiga aurait changé, du moins en Angleterre, pour devenir AS70. Côté prix et logiciels pour l'Angleterre, il serait fixé à environ 3000 francs.



OFFREZ-VOUS L'UNIVERS ARIANE

Accompagné de votre règlement par chèque bancaire (carta à l'ordre de BRACE PRODUCTION). À retourner à : **OPERATION ARIANE**, 100, rue Napoléon-Méroux 75010 Paris France. Sélectionnez le produit que vous désirez recevoir, indiquez la quantité et intégrez votre lettre.

BON DE COMMANDE				OPERATION ARIANE			
N° Amis	Article	Quantité	Prix	N° Amis	Article	Quantité	Prix
1	TEE-SHIRT	S - M - L - XL	108 F	19	BOUTONNIERE	10 x 16 cm	28 F
2	POLO POUSSE	S - M - L - XL	131 F	17	SAC BANANE	20 x 30 x 8	39 F
3	POLO SWEAT	M - L - XL - XXL	202 F	18	SAC SHOPPING	35 x 25 cm	86 F
4	POLO SWEAT	S - M - L - XL	174 F	19	SAC BOUTONNIERE	35 x 25 cm	91 F
5	POLO SWEAT - DÉTAIL	Uniquement	220 F	20	SAC BANANE	20 x 30 x 8	121 F
6	POLO SWEAT BORD LOISIR	Uniquement	245 F	21	SAC A DOG	40 x 30 cm	147 F
7	POLO SWEAT CAPSULE	Uniquement	235 F	22	SAC DE SPORT	60 x 40 cm	140 F
8	POLO SWEAT HÉROÏQUE	Uniquement	441 F	23	PONTOIR 1-2-3-4-5-6-8	60 x 40 cm	140 F
9	BOB	Uniquement	33 F	24	POCHETTE 16 PHOTOS COLLECTION	20 x 25 cm	58 F
10	CARQUETTE ARIANE	Uniquement	49 F	25	POCHETTE 12 CARTES POSTALES	12 x 15 cm	39 F
11	CARQUETTE AMERICAINE	Uniquement	52 F	26	SAC POCHE 16 PHOTOS	7 x 6 cm	140 F
12	CARQUETTE SPANISH-LARGE	Uniquement	49 F	27	CALCULATRICE	35 x 20 x 8	140 F
13	WHEEL	Uniquement	33 F				
14	INJECT	Uniquement	33 F				
15	TRICOT	17 x 12 cm	24 F				

☐ PIN'S CADEAU
 Pour tout achat de 500 francs ou plus
 (cadeau sous 5 jours)

NOM : _____ PRÉNOM : _____
 ADRESSE : _____
 VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

1 POINTE GLE CADEAU
 Pour toute commande supérieure à 300 F

TOTAL : 3 300 francs

INVASION!



DP MAGAZINE

Nourrissez vos machines à bon marché

Pour tous les utilisateurs
Macintosh, PC, ST et Amiga

Des centaines de logiciels du domaine public
et de logiciels bon marché

JEUX — DEMOS — UTILITAIRES
GRAPHISMES — MUSIQUE
ANTIVIRUS — COMPILATIONS
ETC., ETC.



BIMESTRIEL N° 5

En vente chez tous les marchands de jeux

FUTURA

Le prochain jeu à sortir sous le label Futura (appartenant à Loriciel) se nomme D-Day et traite du débarquement du 6 juin 44. Cette simulation se veut très réaliste et proposera au joueur de piloter plusieurs types de véhicules et de vivre toutes sortes d'expériences. Jugez plutôt : à bord de votre bombardier, vous partez en mission avec comme objectif une colonne de blindés. Malheureusement vous êtes touchés et devez sauter en parachute ; une fois au sol, il vous faudra combattre à pied et essayer de rallier une base alliée pour repartir dans un char. Prévu sur Amiga, ST et PC pour avril. Une version CD-Rom et CDI est annoncée pour janvier 93.



-25% de REMISE
PERMANENTE
sur tous les
logiciels,
consommables et
accessoires!

**Au CLUB 25,
C'EST MOINS CHER
365 jours/an**

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur
ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et
CONSOLES (jeux, éducatifs,
professionnels, accessoires,
consommables)
- des catalogues gratuits chez
vous
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires
(-5% sur la 1^{re} commande)

**Tel : 93.09.67.24
NEWS-INFOS-TARIFS**

DEMANDE DE
RENSEIGNEMENTS OU
D'ADHESION AU CLUB 25
(à retourner à Logiciels Service - CLUB 25
33 Bd Malesherbes, Join 92000 CAGNES-MER
Tel: 93 09 67 24)

Nom Prénom : _____
N° _____ Rue _____
Code Postal _____ Ville _____

☐ Voulez-vous enregistrer mon adhésion pour 1 an
au CLUB 25 (à joindre mon règlement (100 F),
versé par chèque/CCP/mandat).

☐ Voulez-vous me faire parvenir les conditions
généralistes du Club 25, un extrait de votre
catalogue et un bulletin d'adhésion.

Ordinateur(s) utilisé(s) : ☐ AMIGA
☐ ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ PC
☐ CONSOLE(Fréquenc.)

OPERATION DISQUETTE !

Nous vous promettons ceci depuis quelques mois, et voilà, c'est parti ! Vous tenez entre vos mains la première disquette de démonstration de la rédaction de Génération 4. Les démos que vous trouverez dessus sont sélectionnées par la rédaction, ce qui est bien sûr un gage de qualité. Ce mois-ci, nous vous proposons Gods sur PC, Shadowlands sur ST et Jim Power sur Amiga.

SHADOWLANDS / ST

Testé dans le numéro 42 de Génération 4, Shadowlands est un jeu de rôle venu d'Angleterre, de chez Dorian plus exactement. Premier produit à utiliser le procédé Photoscape, par lequel l'environnement du jeu est présenté plus ou moins éclairé, selon les sources de lumières, c'est aussi un des excellents jeu de rôle du moment, à fortiori sur ST où l'os est loin de pouvoir explorer les sorbes de Eye Of The Beholder 2, Ultima VII ou Ultima Underworld. Le démo que nous vous proposons vous permet de découvrir et de vous familiariser avec le système de jeu, dans un niveau constitué de décors égyptiens (il en existe plusieurs...)

• Chargement

Mettez la disquette dans le lecteur et allumez votre ST. Attendez quelques instants pour obtenir l'écran de présentation et cliquez sur le bouton gauche de votre souris.

• Comment jouer ?

Le bouton gauche de la souris permet de sélectionner des objets ou les portraits des personnages.

Il permet aussi de définir les actions à effectuer.

Le bouton droit sert à plusieurs choses. Si vous le cliquez lorsque le curseur est dans le fenêtré de jeu, la pièce est recadrée sur le personnage que vous contrôlez alors. Si vous le cliquez lorsque le curseur est sur le portrait d'un personnage, vous passez alors sur la fenêtré d'inventaire du personnage.

La touche H permet de passer puis de reprendre le jeu.

La touche Esc fait varier les configurations des portraits.

Sur l'écran des personnages :

- Cliquez sur la main à gauche du personnage pour utiliser un objet que vous possédez. Cliquez sur les flèches pour sélectionner l'objet à utiliser, puis cliquez sur l'endroit où l'utiliser. C'est ainsi que vous pourrez mener une pièce d'or dans une fente, ou encore utiliser votre arme sur un monstre, donc combattre !

- Cliquez sur la tête du personnage pour observer les objets, et surtout lire les panneaux, signes, boire l'eau d'une fontaine, etc...

- Cliquez sur la main à droite du personnage pour utiliser un objet de décors. Cliquez donc sur une pièce pour la ramasser, sur un levier pour l'abaisser, sur une fontaine dépassant du mur pour révéler un passage secret.

- Cliquez sur la jambe à droite du personnage pour le diriger individuellement. Cliquez maintenant à l'écran pour indiquer l'endroit où vous désirez qu'il aille.

- Cliquez sur la jambe gauche du personnage pour en faire le leader du groupe. Lorsque vous le dirigez, les autres membres du groupe le suivent automatiquement.

- Cliquez sur les deux bras pour lancer l'objet que vous avez en main.

Sur la fenêtré d'inventaire :

- Cliquez case ne peut contenir qu'un seul objet.

- Les deux diamants servent à choisir la disposition des personnages dans le groupe, tout simplement en déplaçant les pièces.

- L'icône de l'œil permet de faire dormir vos personnages, histoire de récupérer quelques points de vie.

- Tenez avec la souris de la boucane ou de la nourriture jusqu'à l'icône de la bouche pour nourrir et abreuver vos héros.

- L'icône de la balance permet d'absorber l'énergie magique des objets pour recharger vos sorts. Peu utile dans la démonstration, cela l'est beaucoup plus dans le jeu.

Enfin, vous pouvez utiliser les vues des personnages à droite pour échanger des objets entre vos guerriers.

JIM POWER / AMIGA

Quand l'oracle se prend pour Pygmalion, cela nous donne Jim Power, le plus fantastique démo jamais proposée dans un magazine de jeu vidéo. En effet, cette démo comporte la totalité du premier niveau du jeu, avec l'ensemble des sons, graphismes et musiques possibles. Ce jeu, mélange de shoot'em up et de jeu de tableau, est une réussite incontestable. Superbement réalisé, il est également particulièrement jouable.

• Chargement

Insérez la disquette dans le lecteur et allumez votre Amiga. Patiencez quelques instants...

• Comment jouer ?

Que dire, si ce n'est qu'il se joue au joystick, et que l'ensemble des mouvements est d'une logique enfantine.

Pour utiliser un pouvoir, laissez le bouton de tir appuyé assez longtemps et relâchez-le. Adieu, ennemis tant redoutés.

GODS / PC

Si, comme nous, vous pensez qu'il était impossible d'avoir de très bons jeux d'arcade sur PC, cette démo du premier jeu de Renegade sur PC va vous prouver le contraire. Mi-arcade, mi-aventure, Gods est un monument du genre. Graphismes VGA, scrolling superbe, jouabilité parfaite. De quoi en satisfaire plus d'un. D'autant plus que cette démo comporte l'ensemble du premier niveau du jeu, et qu'il vous faudra y jouer un bon bout de temps avant d'en voir la fin.

• Chargement

Insérez la disquette dans votre lecteur 3.5, que nous appellerons A (lecteur B pour certaines configurations), le disque dur étant appelé C. En cas de problèmes, lancez le programme GEN4.

— Si vous voulez l'installer sur votre disque dur alors :

- a) mettez vous sur C :

- b) créer un répertoire GODS par exemple ("md Gods")

- c) tapez "copy A : *.* C : \GODS"

- d) tapez "CD GODS"

- e) tapez "GOD", patientez pendant le décompacting.

- f) tapez ensuite "GODS" pour lancer le jeu.

— Si vous voulez l'installer sur disquette, alors :

- a) copiez les fichiers GEN4.BAT et GOD.EXE sur une disquette vierge formatée

- b) tapez "GOD" et attendez la fin du décompacting.

- c) Tapez "GODS" pour jouer.

Tapez l'install pour définir votre configuration. Choisissez la résolution appropriée à votre machine (EGA ou VGA), puis les effets sonores (tambours, AdLib ou Soundblaster). Vous pouvez également reconfigurer le clavier si vous n'utilisez pas de joystick, et sauvegarder votre configuration. Vous pouvez maintenant commencer à jouer, en tapant Gods.

• Comment jouer ?

Pour commencer à jouer, appuyer sur espace une fois sur l'écran de présentation. Dans le jeu, les touches des flèches servent à diriger le personnage et la touche espace sert à utiliser les armes que vous avez ramassées. Pour prendre une clé, il faut se balancer, appuyer sur espace une fois pour prendre l'objet, puis une deuxième fois pour ne pas le relâcher. Pour abaisser un levier, il faut se mettre devant, appuyer sur la touche "flèche haut" et presser espace. Bon chance et amusez-vous bien.

VOTRE DISQUETTE NE MARCHE PAS !

Si la disquette vous semble endormie, NE L'INSERER SURTOUT PAS DANS VOTRE LECTEUR. Génération 4 et Pressimage ne seront pas tenus responsables des dommages qui pourraient être causés par une disquette défectueuse. Vérifiez si votre disquette fonctionne chez un copain, le problème pouvant venir de votre ordinateur (surtout sur PC, certains compatibles n'étant pas vraiment dans les normes). Si votre disquette est absolument défectueuse, vous n'avez pas de chance... Mettez votre disquette dans une enveloppe, avec un petit mot expliquant le problème, et joignez-y une enveloppe avec votre adresse ainsi que 10 francs en timbres à : **Pressimage - Disquette GEN4 N° 43 - 210 rue du Faubourg Saint-Martin - 75018 Paris**. Une disquette de rechange vous sera envoyée au plus vite. En aucun cas, nous ne répondons aux demandes téléphoniques. Merci de votre compréhension.

SUPERSONIC ET BANZZAI

Ca y'est ! Après deux ans de réflexion intense, l'observation attentive du marc de café, des tests grandeur nature en Poitou-Charentes, des numéros zéro ruineux, l'espionnage obsessionnel des projets concurrents, l'humble consultation d'experts internationaux des éditions universelles ou autre Sollardor Presse, la rédaction de Génération 4 s'est enfin décidée à vous proposer un, non, pas un, mais deux magazines consoles. Banzzai sera destiné aux joyeux samurai, possesseurs ou futurs possesseurs de consoles Nintendo, aussi bien NES que Super Nintendo ou Game-Boy.

Supersonic sera, quant à lui, le magazine des fonceurs fous-lingues de SEGA, c'est-à-dire destiné à la Master System, Megadrive et Game-Gear.

SuperSonic et Banzzai seront assez différents de Génération 4, puisque ce seront des magazines grand format, des "tabloids" dit-on dans notre jargon de journalistes.

Banzzai et SuperSonic vous réservent de nombreuses surprises, mais il vous faudra attendre le 26 avril pour les découvrir... Vous pouvez déjà alerter les possesseurs de ces consoles autour de vous car les plus rapides et les plus malins d'entre vous pourront gagner de nombreux lots en se procurant les magazines dès leur parution.

ST MAGAZINE

ET SA DISQUETTE GRATUITE

Jeu : Swap-Tiles — Tableau : Opus 2.0
 Panneau de contrôle : Xcontrol et ses CPX
 Téléchargement : Sapristi

Et aussi : initiation au ST — les jeux du mois : Superski 2, Robocop 3, Elvira — un dossier sur Imagina 92 — PAO : repro studio...



MENSUEL N° 60

En vente chez tous les marchands de jouaux

BLUE BYTE + PLAY BYTE = ACHTUNG !

Après les très bons Great Court 1 et 2 et plus récemment Battle Isle, cette société allemande projette de lancer pas mal de nouveaux produits pour cette année. En premier lieu, un shoot'em up réalisé sur Amiga. D'autres produits ont en développement, mais leur distribution en France par Ibi Soft n'est pas encore certaine. Battle Isle 2 est le plus attendu, mais ce sera pour 1993. History Line : The First World War sera un nouveau wargame utilisant le système de Battle Isle. Ugh est un jeu de plate-forme et Starlight One assemblerait par bien des côtés au célèbre Elite. Oui !

MIRRORSOFT: THAT'S ALL FOLKS

Voilà, Mirrorsoft c'est fini ! Les différents labels distribués par la société ont été éparpillés aux quatre coins du monde. Spectrum Holobyte est chez Microprose (Falcon 3.0, Super Tetris, Crisis in the Kremlin en mai et Falcon 3.0 Mission Disk en juin). Mindscape a récupéré Legend dans un premier temps, alors que Renegade possède le jeu Fire And Ice. Acclaim reprend la majorité des titres restants.

TITUS EMBAUCE

Titus, société de pointe, recherche pour intégrer son service marketing, une (e) réactrice(trice) bilingue assistante(s) marketing. Les critères de sélection sont : non fumeur, connaissance PageMaker, Design Studio et de Photoshop sur Macintosh. Vous créerez et rédigerez les manuels et notices des produits et en réaliserez la mise en page sur Macintosh. Vous participerez à la réalisation des éléments promotionnels pour la France et l'exportation (Photo, Traductions, mise en page PAO...). Anglais courant nécessaire. Adressez CV avec photo couleur et lettre manuscrite en anglais à :

Titus Recrutement
 28 ter Avenue de Versailles
 93220 Gagny

ID - ASHCOM

B.P. 107
 14000 CAEN
 Commandes : 31.38.22.31

NOUVEAU

Extension Mémoire A500

.AX500+
 Ext. Mémoire 512 Ko avec horloge 255 F

.AX500-
 Extension 512 Ko sans horloge 220 F

Extension Mémoire A500+

.AX501
 Extension Mémoire 1 Mo 590 F

Extension externe A500 et A500 +

Faible encombrement.

Laisse la possibilité de mettre d'autres périphériques sur le port d'extension.

AX508 - 0 1239 F
 AX508 - 2 2139 F
 AX508 - 4 3039 F
 AX508 - 8 4839 F

Sampler Stéréo 365 F

Switcher automatique
 Joystick/souris

Plus besoin de débâcher votre Joystick ou votre souris. Le Switcher le reconnaît automatiquement. 169 F

Switcher 1.3/2.0 (Livré sans Rom)

Permet d'utiliser tous les logiciels.
 Plus de problèmes de compatibilité.
 Installation aisée 199 F

MAC II + utilitaires
 Hardcopier 359 F

Paiement par chèque. Frais de port et emballage 55 F

SENSIBLE SOCCER VS KICK OFF

L'équipe de programmeurs anglais, à qui l'on doit déjà Mega-lo-mania, Winkid, nous prépare pour très bientôt un jeu qui risque de supplanter Kick



Off comme meilleur simulateur de football. Son nom provisoire: Sensible Soccer. Autre projet en développement, un jeu entre Mega-lo-mania et Lemmings, Cannon Fodder, Mega-lo-mania 2 est lui aussi toujours prévu pour cette année.

CREST VOLANT

Voilà, c'est terminé. Le festival hivernal des jeux vidéos aura vu bon nombre de joueurs participer aux différents concours, le tout dans une parfaite sportivité. Il faut à cette occasion saluer la participation d'éditeurs tels Microïds, Loriciel, Ubi Soft et de certains constructeurs comme Nintendo et Atari. Ne pouvant goûter aux joies de la nage en leur compagnie pour cause de bouclage, le fine équipe des représentants de chacun, des firmes sus-citées nous ont envoyé cette photo souvenir ou la bonne humeur est visiblement au rendez-vous. A l'année prochaine, peut-être...



**A NE PAS RATER ! LA DEUXIEME CASSETTE VIDEO
DE GENERATION 4 : LES JEUX PREFERES DE LA REDACTION,
TOUTES LES PREVIEWS DES PROCHAINS MOIS, LE HIT PARADE...**

GENERATION 4 VIDEO,
POUR VOUS PERMETTRE DE JUGER REELLEMENT LES LOGICIELS
(EN VENTE DANS LES FNAC OU EN VPC, VOIR BON DE COMMANDE PAGE 44)

GENERATION 4 VIDEO :
LA MEILLEURE IDEE CADEAU DU MOIS DE MARS !

Guy Spy

and the
Crystals of Armageddon

Distribué par
UBI SOFT
8-10 rue de Valfry
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél: 48.57.65.52



Disponible sur : AMIGA, ATARI, PC et MAC

READY SOFT

ReadySoft Incorporated
35 Westmain Court, Suite 2
P.O. Box 100, Ontario, Canada L4N 4B1
Tél: (416) 754-4075 Fax: (416) 754-4077

3615 UBI

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

NE RATEZ SURTOUT PAS LE RENDEZ-VOUS DE TOUS LES FANAS DE JEUX VIDEO DU 29 AVRIL AU 10 MAI A LA FOIRE DE PARIS

GÉNÉRATION 4 vous convie au plus grand salon français exclusivement dédié aux jeux vidéo au sein de la Foire de Paris. Sur plus de 4 500m², les principaux constructeurs (micros et consoles) et éditeurs vous proposeront leurs toutes dernières productions en avant-première.

Pour sa part, dans son village, NINTENDO dévoilera la très attendue "Super Nintendo" et accueillera plusieurs éditeurs licenciés tels Konami, Ocean, Capcom et Mindscape. Vous découvrirez aussi le fabuleux "Nintendo Super Tour", l'incroyable camion itinérant de la marque équipé de plusieurs dizaines de consoles.



Dans le village SEGA, le "Mega-CD" fera sans nul doute une apparition très remarquée alors que Tecmagik et Virgin Games présenteront leurs derniers logiciels et les plus accros pourront s'éclater sur les toutes nouvelles machines d'arcade de la firme (le R3 360, etc.).



ATARI organisera la suite du défi Lynx où vous pourrez gagner de nombreux Pin's inédits et un espace informatique domestique vous permettra de vous initier aux joies de l'informatique.

Dans le domaine du multimédia, ce salon sera l'occasion de découvrir le CDTV et ses nouvelles applications en plus du tout récent Amiga 600.

Pour notre part, nous vous présenterons nos deux nouvelles publications Banzai et Supersonic respectivement dédiée aux consoles Nintendo et Sega. De surcroît, nous organiserons, en plus de nombreux concours dotés de lots exceptionnels, une animation assez fantastique sur les mondes virtuels et leurs applications ludiques. Le Club sera présent et répondra à toutes vos attentes ainsi que la rédaction qui sera ravie de faire votre connaissance.

L'enfer du jeu vidéo se déchaîne à la Foire de Paris



Tous aux Parc des Expositions - Hall 1 - Porte de Versailles - M^o Porte de Versailles

FOIRE
DE
PARIS

du 29 avril
au 10 mai 1992



LA CASSETTE VIDEO Pour faire le bon choix

**1h30
+ 45 jeux
présentés
sur votre
télé**

TEST MICRO

Black Crypt, Chessmaster 3000, Civilization, Eye Of The Beholder 2, Falcon 3.0, Gods, Harlequin, Mega Twins, Monkey Island 2, Robocop 3, Star Trek, Tennis Cup 2, The Rocketeer, Ultima Underworld, Wolfchild.

TESTS CONSOLES

Coryoon, Dahna, Devil's crash, Dragon Sabber, Fatal Fury, Fighting Master, Golden Axe 2, Gradius, Liquid Kid, Mario Lemieux Hockey, Parodius, Raiden, Robo Army, Trash ally.

PREVIEWS

Inca, Jim Power, Project X, Space Crusade.
+ Best Of : spécial Kick Off 2
+ Micro Trottoir, Micro Gag : la micro vu par les gens
+ Mag News : reportage à Las Vegas
+ La soirée des 4 d'Or : les résultats.

DEVENEZ MEMBRE DU CLUB GÉNÉRATION 4

Chaque mois dans nos pages club, nous vous offrons des cadeaux, des démos et des réductions sur les produits du club.

Pour être membre, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion avec un chèque de 150 francs et de choisir votre pack gratuit.

LES REDUCS, C'EST PARTI!

GÉNÉRATION 4 et les professionnels de la vente (magasins et VPC) se sont associés pour vous proposer des lots de réductions sur les produits dont vous rêvez. Vous allez pouvoir bénéficier de réductions de 3 à 10% sur les consoles, les micros et leurs périphériques, les accessoires, les connectiques, les cartouches, les softs et les livres.

COMMENT ? Sur présentation de la carte de membre et d'une pièce d'identité.

OU ? Dans tous les magasins portant sur leurs devantures l'auto-collant « POINT DE VENTE AGREE » et chez tous les vépécistes où vous trouverez la mention « ADRE CLUB GEN4 ».

Si vous souhaitez qu'un de nos magasins présente son ADRE CLUB GEN 4, nous vous encourageons à nous communiquer ses coordonnées.

Pour connaître la liste de nos partenaires, tapez 3614 G4.

- ✓ Les cadeaux d'adhésion
La suite de state, maintenant, c'est gratuit, un des packs présentés ci-dessus et etc !
- ✓ Les cadeaux surprises du club
De jeux d'autres super-cadeaux tous les mois... Mais il faudra faire l'effort de les commander. Les frais de port seront à votre charge.
- ✓ Les démos gratuites des nouveaux jeux
Renouvelez la collection démo pour recevoir en avant première la démo de votre choix. 50M-PLUS-80M-1.
- ✓ Des prix réduits sur tous les produits du club
Hélicoptère, nos membres du club vont devoir payer le prix fort, je m'excuse !
- ✓ Jusqu'à 150 francs de réduction sur l'abonnement juste pour vous faire plaisir !
- ✓ DES REDUCTIONS SUR TOUTS LES PRODUITS DANS LES MAGASINS AGREES CLUB GEN4

TROP C'EST TROP !

Les adhérents dont les numéros de carte vont de 501 à 550 recevront le pin's que voici :

**Merçi à :
SODIPENG**



INFOS

Vous avez jusqu'au 16 avril pour nous renvoyer vos bulletins. Passé cette date les bons de commande cadeaux et démos ne seront plus pris en considération. Nos délais d'envoi sont de 30 jours maximum.

NOUVEAU

Enfin une formule club pour l'étranger !

PACK 1

Un roman GÉNÉRATION 4 (nouveau, sept romans de GÉNÉRATION 4 (selon l'ET) livrés les membres adhérents et abonnés de l'édition (chèque) + port gratuit !

PACK 2

2 applications à télécharger dans les produits CLUB, 3 M de Gen4 + 2 M* appliqué par l'éditeur (selon l'ET) livrés les membres adhérents et abonnés de l'édition (chèque) + port gratuit !

PACK 3

Chaque disque 1/2 offert dans les produits CLUB (selon l'ET) + port gratuit !

PACK 4

Chaque pin's différents (selon l'ET), deux mandats applicables et poster de GÉNÉRATION 4 (selon l'ET) + port gratuit !

PACK 5

Huit numéros de comics différents (Starline, Nova, ...) (selon l'ET) + port gratuit !

GRATUIT

BULLETINS (adhésion simple, abo-adhésion, cadeaux, démos)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse complète : _____

☐ Adhère au club GEN4, je m'engage bénévolement à la carte de membre du club (valable 1 an) ainsi que le pack n° _____

(Pour le pack n° 1, 2 et 3 je choisis les numéros suivants)

Je paie par chèque bancaire à l'ordre de Pressimage. Signature (des parents pour les mineurs) _____

COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, par carte, choisissez par ordre de préférence, ceux qui vous intéressent le plus. Nous nous efforçons de vous satisfaire dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants, sera affichée sur notre serveur 3614 G4, à partir du 25 de chaque mois.

Réf. 1 : _____

Réf. 2 : _____

Réf. 3 : _____

COUPON DEMO

Remplacez les coupons qui vous conviennent

Parmi les démos proposées, (je choisis une (et une seule) dans la mesure des stocks disponibles)

☐ Amiga _____

☐ ST _____

☐ PC _____

En vente dans les FNAC et chez les revendeurs ou par correspondance...

BON DE COMANDE

Pour ne rater aucun des grand jeux de l'année, abonnez-vous !
Prix de lancement 570 Frs - la première est gratuite.

- ☐ Je souhaite recevoir uniquement la K7 VHS N°2 de Génération 4 = 114 F (99F + 15 F de port)
- ☐ Je souhaite m'abonner à la K7 VHS Génération 4 - 6 K7 par an, 570 F au lieu de 684 F (port compris)

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Je vous prie de trouver ci-joint un ☐ chèque bancaire, ☐ CCP de M 114 F ou de M 570 F à l'ordre de Pressimage

Je l'envoie à l'adresse suivante :
Génération 4 Vidéo,
19 rue Hégésippe Moreau - 75018 PARIS

**Seulement
pour
ATARI !!!**

BIB4 D
HERSHEL / L'ATLAS
DU CIEL BORÉAL -
Tous modèles de 5T
(min à mega), mono
uniquement
De nombreux astro-
nomes amateurs at-
tendent sûrement ce
programme. Cet atlas
(développé en GFA 3.0)
répertorie sur l'ensem-
ble de ses fichiers 9052
données et 617 objets,
250 p.

cadeau, un petit programme fera aussi "râblcher" les tables de multiplication. 95 F

8237 D
BLAGAPAR - Tous modèles ST sauf STE,
 mono.
 Sorti sans droit de l'usage de jeunes potaches,
 ce logiciel nous en forcé pour divertir et
 l'abaissement d'une pensée philosophique
 qui prétendait qu'à partir d'une poésie, d'un
 texte quelconque, il était possible de créer
 une infinité de versions toutes différentes les
 unes des autres. Voilà pour vous un étrange
 logiciel, prenez en toute et laissez vagabonder
 votre imagination, vous pourrez alors tapagner
 vos auteurs favoris ou détester ! 145 F

ST203 C
PENTOMENOS - Tous modèles de ST, couleur uniquement.
Cet adaptateur sur ST de fixation jeu de formes Le but du jeu est de remplir des grilles de différentes dimensions à l'aide de 12 formes déterminées, manipulables dans tous les sens. L'utilisation du programme est donc plus aisée, tout se joue à la source grâce à un système d'encoches. Possibilité de superposer ou de récupérer une grille. Une superbe présentation associée avec exemples accessibles depuis le programme, y compris les deux seules solutions pour la grille de 20x23 cases. Avec ce jeu superbe vous réalisez plus d'un bon jeu d'argent ! 95 F

B214 D ou B215 D
ORTHOGRAPHE
D'USAGE NIVEAU
CE OU CM - Les
modèles de ST, coudeur
(vueilles préciser B214
D pour CE ou B215 D
pour CM) Conçue
par une institutrice, et
selon le principe
pédagogique de l'auto-
didacte, ce programme
propose 50 séances de
15 à 20 minutes
chaque, qui feront
progresser votre enfant
en orthographe d'usage.
Idéal pour les devoirs de
vacances, ou pour les
"faibles" en
orthographe.
ATTENTION ! Ce
produit n'est pas un jeu,
mais un cours d'ortho-
graphie d'usage. En



Difficile de
trouver
Domaine
Public
Magazine
en kiosque.

ABONNEZ-VOUS!

1 An
6 numéros
75 F ttc

Nom.
Prénom
Adresse:

Ville.
Code Postal:

Veuillez m'abonner pendant un an
soit 6 numéros au prix de 75 F TTC
Règlement par chèque bancaire ou
postal d'ordre de
PRESSIMAGE
Service abonnements
DP Magazine
210, rue de la St Martin
75010 Paris

Date Signature.

Précisez à partir n°5 - s.v.p. !

Voici des nouveautés, pour AMIGA !!!

AM280 F 1/5, 2/5, 3/5, 4/5 & 5/5
 ODYSSEY - Cette démo s'approche
 plus du film que d'une démo classique!



Tout y est parfait. Un scénario, une multitude d'images, plusieurs musiques, des scènes d'action spatiale en 3D. Vous serez surpris par les combats et les bruitages dignes de la guerre des étoiles. Le 'show' dure plus de 45 minutes.

AM252 F
SINKING DEMAND - Démop. Principal
intéret: les fractales. Ici elles meurent et
sont particulièrement réussies.

AM255 H
SOURCES - Quelques sources en assembleur qui vous permettront, si vous possédez le K-SEKA de créer un sinus-scroll ou encore un égalizer.

AM256 F
IRAQ DEMO - D mo 'humoristique'
sur le conflit du golf. Beaucoup



d'animations caricaturales de bonne
qualité (32 couleurs)

AM257 C 1/2 & 2/2
BLUE HOUSE - Jeu de gravitation très
jouable où tout est géométrique



gravitative, vitesse du vaisseau ...
Quand on atteint les bases, on a droit à
une nouvelle musique.

AM260 E 1/3, 2/3 & 3/3
CDNCEPT - Ne marche pas avec toutes les extensions mémoires. Les musiques ne sont pas très nombreuses malgré les 3 disques que contient ce music-disk, mais la qualité des instruments est variée. Les consoles sont en 3D.

AM261 F
PIXEL NATION - Démo du groupe



Defjam très classique:

AM265 G
STAR TREK - 1 mégaoctet de mémoire
minimum. Animation de T. Richter. Le



vaisseaux Enterprise de Star Trek entrant dans une zone spatiale.

Atari St & TT

Amiga

Macintosh

Pc 3^{1/2}

Matériel

Référence		Titre ou description	Prix
		Frais de port	15 F
		Total	

Indiquez le type de micro que vous utilisez. Inscrivez OBLIGATOIREMENT la référence de la disquette sur laquelle vous avez enregistré vos données. Attention dans le total n'oubliez pas d'ajouter les frais de port.

00203300 de 30m

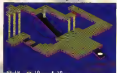


3D circulaire. Un nouveau style de 3D appelé 'neocirc vectors' qui surprend.

Voici des nouveautés, pour PC !!!

PC639 C

MINER, RCBALL, STS -EGA/VGA/CGA
MINER: Vous devez casser dans une mine afin de trouver de l'argent, de l'or et du



plaisir. Attention aux pièges qui reculent les galeries VGA entraînant RCBALL. jeu d'arcade fonctionnant en EGA et CGA. Vous devez déplacer une balle sur des plateformes en 3-D en tenant compte de la gravité et de la friction. STS: programme permettant de suivre sur votre écran la trajectoire de la navette durant une mission spéciale, le tout sur fond de carte du monde de plus bel effet. De nombreux paramètres.

PC631 C

BATFISH, ISLEWAR -EGA/VGA, souris pour le jeu.
BATFISH: Simulation du combat sous-



marin. Les graphiques d'une excellente qualité vous surprendront ISLEWAR: Un clone de RISK. Vous devez investir les nefs avec votre armée. Vous ne touchez pas au clavier durant tout le jeu, le souris commande toutes les fonctions, superbe!!

PC633 D

ANGLAIS -EGA/VGA et disque dur obligatoire
Voici le leader des logiciels éducatifs de domaine public. Avec Anglais version 3,



vous pourrez apprendre l'anglais ou vous perfectionner tout en vous distrayant. D'un graphique vraiment superbe, d'une convivialité à toute épreuve et d'un humour ravagant dont vous ne pourrez plus vous passer. Vous pouvez même étendre le tout en ajoutant des mots ou des phrases et changer les phrases de dialogue entre le prof et vous. Excellent!!

PC636 C

STARBLAZ -EGA/EGA/VGA
Adaptation d'un célèbre jeu sur Atari. Graphiques simples, excitants et sensationnels pendant pour ce jeu d'arcade. Scénario classique, tout les vaisseaux

existants. Les fichiers occupent 685 Ko, une garantie de la qualité du soft!

PC638 C

SECRET AGENT - VGA
Vous êtes l'Agent 006 et vous devez détruire le Laster des terroristes qui menacent de détruire la terre. Cette mission au relief des requins des îles du pacifique car une production Apollo Software qui confirme encore une fois la qualité de ses productions.

Avis aux mordu qui aiment s'éclater sur leur Macintosh, Amiga, Atari ou PC!

Nous avons toujours besoin de collaborateurs pour DP Magazine & nos serveurs. N'hésitez pas à envoyer vos candidatures illi à la Boutique Pressimage en précisant "collaboration"

NOTRE ADRESSE

PRESSIMAGE - 210, rue Faubourg Saint Martin - 75010 Paris - Métro Château Landon

NOS HORAIRES

Lundi au Vendredi de 13h30 à 14h30 & de 17h00 à 18h30 - Samedi de 14h00 à 17h00

LE TELEPHONE

(1) 46 07 21 97 - à partir de 17 heures, sauf le Samedi & le Lundi !
Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes

Veuillez adresser la commande à l'adresse suivante:

Nom			Prénom		
Adresse					
CP	Ville				
	Pays				

Chèque ☐ Mandat ☐ CCP ☐ Swift ☐ Eurochèque (ajoutez 71 francs) ☐

Le règlement est adressé à l'ordre de PRESSIMAGE - 210 rue Faubourg St Martin - 75010 Paris

Signez ici si vous plaît : _____

Conditions de vente: 50 F. le disquette / 200 F. les 5 disquettes / 500 F. les 15 disquettes. Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué.

Les produits sont envoyés sous huit semaines. Les chèques ne sont acceptés que lors de la livraison. Si un produit est manquant, la livraison sera effectuée pour ne pas tarder l'envoi. Les produits ne sont pas repris. Seuls les disquettes DÉFECTUEUSES sont ÉCHANGÉES.

ATTENTION !

LA QUALITÉ TOTALE DES PRODUITS DE LA BOUTIQUE EST EN FRANÇAIS. LA QUALITÉ TOTALE DES PRODUITS DU DP N'EST PAS FRANÇAIS.

INDEX

INDEX DES ANNONCEURS

20TH CENTURY SOFT	59
3615 DOMAINE PUBLIC	55
ACE MARKET	113
ALLIANCE INFORMATIQUE	56-57
AMIE	71
ARCADE	101
ARRIANE	31
AS SERVICE	139
CELLULE GRISE	27
COMMODORE	6-7-11-13
DIGITAL ACCESS	141
ELECTRON	143
ELECTRONIC ARTS	21
EMPIRE SOFTWARE	129
FDS	117
FNAC	109
GRAWLIN	93
GUILLEMOT	
INTERNATIONAL	25
INFORMATIQUE	37
JESSICO	16-17
LANKHOR	29
LOGICIELS ET SERVICES	33
MEGALAND	133
MICROPROSE	61
MICRO SWEET	123
MICRO VIDEO	111
MILLENNIUM	65
MINDSCAPE	4
OCEAN	2-3-39-85-107-148
PEARL AGENCY	82-83
SILMARILLS	23
SODIPENG	73-147
TUK	91
TOMAHAWK	115
UBI SOFT	41-69-99
ULTIMA GAMES	119-144-145

INDEX DES TESTS

ALCATRAZ	114
BATTLE ISLE	72
BLACK CRYPT	103
CANTAS	100
D GENERATION	86
ECO QUEST	106
ETERNAM	62
GLOBAL EFFECT	112
INDY HEAT	60
LEISURE SUIT LARRY 1	109
LEISURE SUIT LARRY 5	108
LE CHEVALIER	
DU LABYRINTHE	110
LEGEND	66
MAGIC CANDLE 2	95
MYTH	96
PACIFIC ISLAND	58
PARASOL STAR	88
PINBALL DREAMS	94
P 80	84
SHANGHAI 2	78
SIM ANT	70
SPACE CRUSADE	90
SPACE QUEST 4	108
SUPER TETRIS	81
THE MANAGER	106
ULTIMA UNDERWORLD	74
ULTIMA 6	100
ULTIMA 7	52
UNREAL	84
GATE OF THUNDER	COREGAFX 138
HUMAN SPORTS FESTIVAL	COREGAFX 146
PARODIUS	COREGAFX 142
TWIN BEE	COREGAFX 140

Ultima VII

THE BLACK GATE

Depuis le temps que Stéphane crapahute à travers Britannia, il connaît le pays dans ses moindres recoins. Qui d'autre mieux que lui pouvait foncer sur ce nouvel épisode d'Ultima ? N'empêche qu'après quelques heures, il était toujours à faire le tour de la première ville... Comme quoi !

LE RETOUR DE L'AVATAR

Ultima VII, sous-titré la Porte Noire, est bien sûr la suite des six premiers épisodes mondialement connus. Vous y incarnez l'Avatar, un homme de notre temps qui est régulièrement appelé dans un monde parallèle

médiéval-fantastique, Britannia, afin d'y accomplir des quêtes aux allures toujours épiques. Alors que vous êtes

tranquillement en train de jouer sur votre ordinateur, un visage apparaît soudainement, et se présente comme étant le Gardien. Le démon vous déclare vouloir prendre possession de Britannia, et éclate de rire. C'est plus qu'il en faut pour vous faire plonger dans l'univers de Britannia, après avoir fait apparaître une porte temporelle. Et voilà, le jeu commence. Vous apparaissez à Trinsic, une ville fortifiée au sud de Britannia, et tombez nez à nez avec Iolo, un ancien compagnon

d'aventures. A votre grande surprise, le temps s'est écoulé bien plus vite sur Britannia que dans notre monde, et alors que seulement quelques années se sont écoulées depuis votre dernière aventure, Iolo, lui, a bien vieilli de deux cents ans ! Voilà qui ne l'empêche pas de se joindre immédiatement à vous dans votre quête, qui sera bien entendue composée de multiples aventures. Tout d'abord, à Trinsic, vous apprenez qu'un double meurtre, de type rituel, a été commis la nuit dernière. Le meurtre vous charge d'enquêter, ce qu'il veut vous faire si vous voulez qu'il vous donne le mot de passe permettant de quitter la ville. Votre enquête terminée, vous voilà prêt à partir vers le Nord. Un petit passage à Paw vous permettra d'enquêter sur le vol d'un poison servant de drogue à certains, puis vous rependrez cette Britan, capitale de Britannia mais surtout lieu de résidence de Lord British, roi du pays.

O TEMPORA, O MORES

Après quelques heures de jeu, vous aurez compris qu'en deux cents ans, bien des choses ont changé. Une mystérieuse secte, nommée la Confrérie,

regroupe une très importante partie de la population... et est donc particulièrement puissante. Malgré ses discours à la gloire de l'honneur, de la famille et de l'amour, le docteur s'installe quant aux rapports entre la Confrérie, les meurtres rituels, et le fameux Gardien. Et puis, il y a cette affaire des portes lunaires, qui ne fonctionne plus, et sont même dangereuses pour ceux qui les empruntent. Mais surtout, il y a la magie, qui ne fonctionne plus depuis quelques années, et qu'il va vous falloir restaurer si vous voulez venir à bout du Gardien. Bref, après avoir visité les trois premières villes, vous voilà chargé de bien des missions qui vous demandent de partir aux quatre coins du monde. Quoiqu'il en soit, votre but final sera d'empêcher le Gardien d'arriver sur Britannia. Pour cela, il faudra localiser une gigantesque Porte Noire que ce dernier fait construire, et qui lui permettra de sortir du Néant dans lequel il est emprisonné !

EN GRAND LARGE...

Ultima VII diffère particulièrement de ses prédécesseurs au niveau du scénario... mais la réalisation est elle aussi particulièrement novatrice. Tout d'abord, c'en est terminé des fenêtres qui divisaient l'écran du jeu. Ultima VII est en plein écran, et propose des graphismes somptueux en 256 couleurs. En plus de cela, l'échelle du jeu est la même constamment, que vous soyez en ville, en campagne ou encore dans les donjons !



Tout un monde à une échelle si détaillée, voilà quelque chose de particulièrement rare, d'autant plus que c'est une réussite : les personnages sont habillés différemment les uns des autres, les intérieurs des maisons sont d'une variété incroyable, les dangers ne se ressemblent jamais, et les extérieurs sont d'une richesse à couper le souffle. Au passage, vous "appréciez" les illustrations des crèmes, qui sont, on peut le dire, bien saines ! De même, les pièges dans les dangers sont encore plus diaboliques, comme ces murs de feu qui apparaissent lorsque vous marchez sur une dalle bien précise. Enfin, les magiciens lancent des sorts dont les représentations graphiques sont toujours sublimes.

Bref, Ultima VII est beau et grand, c'est le moins qu'on puisse dire.

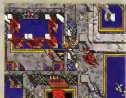
A LA SOURIS

Mais ce n'est pas tout ! Maintenant que nous sommes en plein écran, plus question de cliquer sur des icônes. Richard Garriot nous a donc concocté

une interface sous "magique", qui permet de tout faire à l'aide des deux boutons. À l'aide du bouton droit, vous avancez dans la direction du curseur. Un clic à gauche sur un objet et vous en obtenez sa description. Un double-clic et vous l'utilisez (ce qui permet d'ouvrir une porte, de parler avec un personnage, de manger un pain...). Enfin, vous pouvez déplacer à la souris les objets jusqu'à votre inventaire. Ajoutez à cela, sur votre personnage, une icône pour combattre, un pour la magie, et le tour est joué.

Les dialogues constituent, comme d'habitude, l'élément le plus important du jeu. C'est uniquement en parlant aux personnages que vous apprendrez ce qu'il faut faire, mais aussi les renseignements nécessaires au bon déroulement du scénario.

Lorsque vous rencontrez quelqu'un pour la première fois, vous pouvez simplement le questionner sur son nom et son boulot. Lorsque celui-ci vous répond, certains mots clés de ses réponses viennent s'ajouter à votre vocabulaire, vous permettant de continuer la discussion. C'est simple, mais



combien efficace. Après quelques heures de jeu, j'avais déjà plus de quatre feuilles grand format pleines d'informations en tout genre...

Quant aux combats, c'en est aussi terminé des longues minutes à déplacer les personnages. Vous ne dirigez que l'Avatar, vos compagnons d'aventure combattant d'eux-mêmes, et le tout en temps réel. À vous de bien vous placer et de frapper au bon moment.

L'ULTIME ULTIMA ?

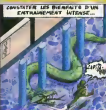
Ultima VII représente véritablement ce que c'est fait de mieux en matière de jeu de rôle à ce jour. Avec un scénario



fabuleux et prenant, une réalisation sublime, et un fonctionnement très simple. Ultima VII est même à la portée des débutants, de ceux qui n'ont jamais joué à l'un des six premiers Ultima, à condition quand même qu'ils pratiquent l'anglais, et qu'ils aient un PC puissant. En effet, même sur un 386 à 20MHz, le scrolling de l'écran est parfois pénible... mieux vaut donc avoir un 386 à 33MHz au minimum ! Quant aux fans, ceux qui veulent déjà savoir si un Ultima VIII est prévu, sachez que la fin ne laisse aucun doute quant au but de votre prochaine quête. Vous voilà rassurés, nous aussi !



Stéphane Lavoisard



GRAPHISME 94 %
SON 99 %
ANIMATION 79 %
JOUABILITÉ 86 %

Jeu de rôles en anglais
Édité par Origin
PC : fin avril



36 15

DP

Des MILLIERS de LOGICIELS du
Domaine Public

A TÉLÉCHARGER

POUR

PC

AMIGA

ATARI

MACINTOSH

GAGNEZ !!!Des dizaines de PC,
AMIGA, ATARI,
MACINTOSH,
CONSOLES, LOGICIELS...

sur le

SUPERQUIZZ

POUR RECEVOIR

"GRATUITEMENT"**MOON**

(Nouveauté de téléchargement)

ADRESSEZ VOS ENVOIES ÀVEC VOTRE NOM,
PRÉNOM, ADRESSE, TYPE D'ORDINATEUR,
TYPE DE DISPOSITIF, ETC. À :

NEOCOM-DP

71 Bd de Brandebourg

94200 IVRY sur SEINE

ALLIANCE LOISIRS

260, rue de Charleroi 75012 PARIS
Tel : 43 43 00 64
METRO : DUGOMMIER

SEGA

CONSOLE MEGADRIE (française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290 Frs

HERZOG ZWEI	215 F
ALEX KIDD	325 F
DICK TRACY	429 F
DYNAMITE DUKE	350 F
E-SWAT	395 F
F-22 INTERCEPTOR	449 F
FANTASIA	429 F
GHOSTBUSTERS	385 F
GHODUS'N GHOSTS	480 F
GOLDEN AXE II	449 F
JOE MONTANA II	395 F
JOHN MADDEN 92	449 F
MERC3	480 F
MICKY MOUSE	449 F
MIGHT AND MAGIC	499 F
MONDMAILER	395 F
OUT RUN	480 F
POPULOUS	449 F
QUACKSHOT	449 F
RAMBO 3	325 F
REVENGE OF SHINOBI	449 F
ROAD RASH	449 F
ROBOCOP	449 F
SHADOW DANCER	449 F
SHINOBI	449 F
STREETS OF RAGE	440 F
STRIDER	480 F
SUPER MONACO GP	449 F
WONDERBOY 3	385 F
WORLD CUP ITALIA 90	385 F

ACCESSOIRES
ADAPTEUR JEUX
MASTER SYSTEM/MEGADRIE
CONTROL PAD MEGADRIE
ADAPTEUR CARTOUCHES JAP

299 F
149 F
99 F

GAME GEAR Portable couleur Le jeu COLUMNS + la sacoche Alliance Loisirs gratuite

990 Frs

DRAGON CRYSTAL	249 F	OUT RUN	249 F
DONALD DUCK	249 F	SHINOBI	249 F
FANTASY ZONE	249 F	SCORP	249 F
GOLDEN AXE	249 F	SPACE HARRIER	249 F
JOE MONTANA FOOT	249 F	SUPER MONACO GP	215 F
MICKY MOUSE	249 F	WONDERBOY	215 F
NINJA GAIDEN	249 F		

Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System
sur votre console Gamegear

195 Frs

La CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM 2 ALEX KIDD + 1 manette de jeux

490 Frs

HITS

PROMO

ASTERIX	395 F	ACTION FIGHTER	149 F
DONALD DUCK	385 F	ENDURO RACER	149 F
HEROES OF THE LANCE	369 F	FANTASY ZONE	149 F
MERC3	395 F	MY HERO	149 F
MICKY MOUSE	395 F	SECRET COMMAND	149 F
OUT RUN EUROPA	369 F		
POPULOUS	369 F		
SHADOW DANCER	369 F		
SHINOBI	385 F		
SONIC	395 F		
SUPER KICK OFF	395 F		
SUPER MONACO GP	395 F		
WONDERBOY 3	385 F		
WORLD CUP ITALIA 90	349 F		

CONSOLE MASTER SYSTEM II
+ Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux

490 Frs

ALLIANCE LOISIRS

OUVERTURE EXCEPTIONNELLE LE DIMANCHE

AVANTAGE

Prix Les prix les plus étudiés du Marché
Service Rapide Livraison dans les 48 Heures TAT - Express ou Colissimo
Garantie Matériel : 2 ans
Accessoires : 3 mois

La CONSOLE GAMEBOY + Tetris + la sacoche Alliance Loisirs gratuite + les écouteurs stéréo

690 Frs

PRINCE OF PERSIA	250 F
NINJA GAIDEN	250 F
DOUBLE DRAGON 2	250 F
ROBOCOP 2	250 F
THE SIMPSONS	250 F
ADAMS FAMILY	250 F
DOUBLE CRIBBLE	250 F
TURTLES NINJA 2	250 F
ROGGER RABBIT	250 F
BUGS BUNNY 2	250 F
WORLD CUP SOC.	245 F
DICK TRACY	250 F
PACMAN	245 F
F1 RACE	250 F
CASLEWANIA 2	250 F

NOUVEAU ! VEKEZ DECOUVRIR
L'AMIGA 600

AMIGA

AMIGA 500 Plus
+ Câble péritel
+ 3D jeux
+PNV'S ALLIANCE LOISIRS 2990 F
avec manette couleur 1083 S 4790 F

AMIGA 2000
+ 3D jeux
+Manette
+PNV'S ALLIANCE LOISIRS 4990 F

Périphérique
Lecteur externe AMIGOST 500
Lecteur interne AMIGA 500
Alimentation AMIGA 500
Disque dur GVP HC2 500 52 Mo
Disque dur GVP AMIGA 2000
Moniteur couleur 1083 S
Câble péritel AMIGA 500
Conversion 512 Mo AMIGA 500
Sans horloge
Avec horloge

549 F
450 F
450 F
3950 F
2990 F
3950 F
90 F
250 F
250 F

PROMO MANETTE QUICK JOY 5 AMIGA NINTENDO - SEGA - ST -

149 Frs

CARTE CLUB ALLIANCE LOISIRS

Gratuite pour tout achat

(5% de réduction pour tout achat sauf sur les consoles)

LYNX II + 1 jeu + la sacoche Alliance Loisirs

Promo 790 Frs

NINJA GAIDEN	250 F	APB	290 F
WAR BIRDS	250 F	RAMPAGE	290 F
HARD DRIVEN	290 F	BLUE LIGHTNING	250 F
ELECTROTOP	250 F	GATES OF ZENODON	250 F
RYNGAR	290 F	SHANGHAI	250 F
GAUNTLET	250 F	ROAD BLASTERS	250 F
PAPERBOY	250 F	BLOCK OUT	250 F
MISS PACMAN	280 F	GOLF	290 F

PC COMPATIBLE

CHARGER	359 F	MAUPITI ISLAND	299 F
FALCON 3.0	449 F	MIGHT AND MAGIC 3	399 F
GUNSHIP 2000	399 F	ROBIN DES BOIS (SIERRA)	399 F
JETWING 2	399 F	WING COMMANDER	349 F
KING QUEST V	449 F	WING COMMANDER N2	399 F

ATARI

Scums ATARI	149 F	Doubleur vidéo	190 F
Câble péritel	90 F	Lecteur Externe	549 F
Doubleur manettes	99 F	Tape de secours	49 F
		Moniteur Couleur SC	1190 F

ATARI ST/STE - AMIGA

NRU 3 + F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo out run + Wallybird 2990 F

Les zultres de l'aventure

+Maupiti Island + Les voyageurs du Temps + Opération Stealth 349 F

Les justiciers 3

+ Shadow Warriors + Robocop 2 + Batman Le Film 299 F

TOP 20 ST / AMIGA

GRAND PRIX (Microscope)	349 F	THE SIMPSON'S	249 F
LES AVENTURES DE MOKKAR	290 F	MASTER GOLF	349 F
VROOM	249 F	TERMINATOR 2	249 F
POPULOUS 2	299 F	SILENT SERVICE 2 (1Meg)	349 F
ROBOCOP 3	259 F	FIRST SANKOURAI	250 F

S.A.V. EXPRESS

Réparation de toutes consoles
NINTENDO / SEGA / ATARI ST / AMIGA / PC
Délai 48 H

Appelez notre service Après-Vente au

(1) 43 27 27 88

IN DE COMMANDE à envoyer à ALLIANCE VPC - BP 105 - 75749 Paris Cedex 15

TITRES	PRIX	Nom
		Adresse
		Code postal
		Ville
		Tél
		Règlement: <input type="checkbox"/> Chèque Bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-lettre
		<input type="checkbox"/> Au facteur à réception (+ 20 F pour frais de remboursement)
PAYER PAR CARTES BLEUES / RECHARGEMENT		
Date d'expiration		
Signature		

Prélevez le port et l'emballage. Attention: Consoles 10 F + 30 F

Paiement: ☐ Chèque ☐ Carte ☐ Carte Totale à payer

INDY HEAT

ales Curve nous propose ce mois-ci un produit beaucoup plus sympathique que Big Run, le mois dernier. Indy Heat n'est ni plus ni moins qu'un Xéme Supersport ou Supercars. De un à trois joueurs dirigent une des quatre voitures engagées dans le championnat du monde. Ce dernier se déroule sur dix circuits de plus en plus tortueux. Au fur et à mesure des courses, vous pouvez vous équiper de mieux en mieux. Turbos, freins, pneumatiques, moteurs, mécaniciens... Les autres concurrents font bien sûr la même chose, et assez rapidement, la course devient acharnée.

D'autant plus que vous pouvez rentrer dans les autres concurrents ou leur bloquer la route. Cela endommage les voitures impliquées et votre arrêt au stand sera d'autant plus long que votre voiture sera abîmée. Il faut aussi faire le plein d'essence et de turbos durant les épreuves, l'autonomie de votre voiture descendant au moins deux arrêts aux stands. Si le jeu n'est vraiment pas génial pour la réalisation, il est par contre d'une excellente jouabilité, trop bonne peut-être. A ma première partie j'ai en effet réussi à participer aux 15 premières courses. Trop facile, le jeu n'en reste cependant pas moins amusant à plusieurs.



Des circuits vraiment sympas pour un jeu réellement rigolo à plusieurs.



Dans la voiture rouge, Didier fanfaronne en tête et écrase l'opposition.



Tout le monde attend le feu vert pour se lancer dans la ronde.



Didier Latil

73%	GRAPHISME	50 %
	SON	90 %
	ANIMATION	75 %
	JOUABILITE	85 %

Jeu d'arcade
Édité par Sales Curve
Amiga / ST : disponible

Choisissez votre arme la plus puissante...

SPECIAL FORCES



Votre cerveau!

Special Forces, la simulation stratégique riche en actions et aux missions qui vous feront perdre haleine!

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Special Forces, pour les Compatibles IBM PC par les créateurs d'Airborne Ranger™. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tél: 0666 504 326



T E S T

ETERNAM



Le tau, mascotte de l'éditeur Infogrames est un animal doux de raison. En se tenant aux excellents résultats affichés par des produits comme The Secret Of The Monkey Island, l'animal a décidé de réaliser la recette miracle qui conduira à l'ère des jeux d'aventure graphiques simples et efficaces. Eternam est la nouvelle production des auteurs de Drakhen. Si le présent lingot conserve la trame de son grand frère : déplacements en 3D pour les scènes extérieures et en 2D pour les intérieurs des donjons - le dépassement est total. Tout d'abord, le joueur ne gère plus qu'un seul personnage. Ce héros, qui est accoutumé comme un barbare, est envoyé en mission sur la planète Eternam pour le compte de l'Agence Universelle. Dès la séquence de présentation passée, l'aventure se retrouve dans la nature.



Sous les "arches de l'aventurier perdu".



De l'univers médiéval, le barbare se retrouve dans une cité futuriste...



Le pauvre héros méritait-il vraiment cette correction ?



Première surprise, la platitude qui marquait le monde extérieur de Drakhen a disparu au profit d'un paysage au relief marqué. Traîner ses guêtres dans un tel univers est une véritable partie de plaisir. Malheureusement, le devoir appelle le barbare. Sa mission : mouler le château du Duc qui, aux dires des autochtones, recherche un valeureux aventurier à qui confier une mission

dangerouse. En suivant le chemin qui s'étend devant ses pieds, l'agent spatial découvre un magnifique palais. La vision en 3D cède aussitôt la place à des décors en 2D tout aussi bien réalisés. Après quelques formalités administratives, le maître des lieux accepte de vous recevoir. Avant de confier au joueur une véritable mission, il désire

T E S T



cependant que ce dernier montre sa valeur en surmontant une série d'épreuves. Cuneusement, tout le monde cherche à vous décourager. Un peu de bravoure ! Le décor était maintenant planté, attendons nous sur le côté technique de l'aventure. Outre les déplacements en extérieur et dans les donjons, le logiciel fait appel à des routines d'animations à base d'images vectorielles. Pour chaque rencontre avec un personnage, ou pour donner de la vitalité à une action (le plus souvent en cas de mort du héros), l'écran dévoile de véritables dessins animés.

Ceci est un avis personnel, mais cette technique graphique laisse loin derrière les animations des personnages présentées par Wing Commander et autres corsaires. Côté scénario, l'action entraîne le héros dans un véritable tourbillon d'événements épiques. Le rythme de cette ronde est brillamment soutenu par la présence de pages désolantes. Je me demande d'ailleurs si chez le tatou on ne serait pas plus doué de "raison" que de raison ?

En tous les cas, chapeau messieurs. Eteman est un nom que nous ne sommes pas prêts d'oublier.



Dans cette
créé, le
jeu peut
enrichir ces
connaissances !



Bosley



95%	GRAPHISME	94%
	SON	89%
	ANIMATION	90%
	JOUABILITE	88%

Jeu d'aventure animé en français
Édité par Infogrames
PC : dispo - Amiga / ST : non prévu



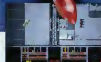
DIREZ UNE CAMPAGNE
POUR LA DOMINATION
DE LA PLANÈTE ORION
COMMANDEUR SUPRÊME,
VOS ORDRES SONT:
CONSTRUIRE, COMMANDER,
CONQUÉRIR!



Dirigez votre escadron sur le terrain réel de 72 pays



Contrôlez les Cyborgs puissantes machines de combat.



Engagez le combat, en batailles fulgurantes



Disponible en 16 et 32 bits

JOUEZ ENSEMBLE EN FRANÇAIS
ET COMPAREZ
VOS STRATÉGIES
ET VOS
RÉSULTATS



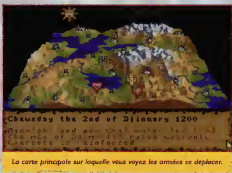
MICRO
T E S T

LEGEND



Notre légende vivante à nous, c'est notre mascotte poilue, le *Chewday*. Il avait déjà suivi le développement du jeu en Angleterre et il était donc normal de lui laisser l'opportunité de tester ce soft, anciennement chez Mirrorsoft et désormais chez Mindscape.

Dans *Legend*, vous dirigez un groupe de quatre aventuriers dans un monde fantastique. Vous avez ainsi un guerrier "berserk", un magicien, un troubadour et un assassin. Chacun possède un talent particulier. L'assassin peut se rendre invisible et attaquer un ennemi par derrière, lui infligeant alors beaucoup plus de dégâts ("backstab"). Le guerrier peut entrer en transe. Il combattra alors furieusement. Le troubadour peut chanter plusieurs thèmes, s'il les apprend, qui auront divers effets : régénération, protection, rapidité... Enfin, la pièce maîtresse du groupe est votre sorcier. Il peut en effet inventer et lancer divers sortilèges. Ce jeu n'est pas sans rappeler *Hero Quest* de chez Gremlin, mais son intérêt et sa complexité le rendent mille fois plus passionnant.



La carte principale sur laquelle vous voyez les armées se déplacer.



Le jeu

Vous commencez votre aventure par l'exploration des caves de la ville de Trefhadwyl. Sur deux étages, il faut combattre les multiples ennemis qui vous attaquent. La plupart des portes sont fermées. Vous devez donc trouver les clés appropriées ou les mécanismes qui ouvrent ces portes. Divers boutons et leviers peuvent vous aider. Certaines dalles déclenchent elles aussi des mécanismes. Enfin, il existe des dalles avec des runes. Il suffit alors de lancer le sort exact dessus, pour ouvrir une grille ou débloquer un passage.



MICRO
T E S T

Les combats

En combat, vous pouvez mettre chacun de vos hommes en attaque automatique. Ainsi, il attaquera l'ennemi le plus proche.

Vous pouvez aussi les diriger individuellement mais en fait, seul le sorcier est à déplacer de cette façon en combat. Trop faible, il faut en effet le surveiller en permanence pour éviter qu'il ne prenne un mauvais coup.



Les combats sont parfois un peu confus, mais toujours très spectaculaires.



Ce vieux croûton vous apporte une aide inestimable en vous fournissant les composants pour vos sorts.



Les salles sont toutes complètement différentes.

La magie

L'utilisation de la magie est un élément essentiel du jeu. Votre sorcier peut acheter diverses runes. Pour utiliser une de ces runes dans un sortilège, il faut avoir un composant particulier. Vous pouvez trouver ces derniers dans les démons ou les acheter chez un apothicaire. Il ne reste plus alors qu'à fabriquer vos propres sorts selon vos besoins. Prenons un exemple simple. Avec la rune "droit devant" et la rune "soin", vous créez un sort pour soigner un personnage qui se trouve devant votre sorcier. Simple au départ, ce système de magie se révèle génial à partir d'un certain niveau. Avec les runes "droit devant", "dommage", "zone d'elfier", "dommage", vous pouvez créer un missile magique qui, lorsqu'il touche un



PLEIN DE JEUX
POUR VOTRE PC

2 DISKS PC
(5 1/4 échangeables en 3 1/2)

Un grand jeu du
commerce !

DISK 1

FIRE AND FORGET 2

7 % dans GENERATION 4

DISK 2

6 super JEUX classiques + Images
et fantômes « spécial bustes »

PC
disquettes

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

voir page 11

adversaire, lui cause des dégâts puis exploite pour causer des dommages à toutes les créatures avoisinantes.

Une fois que vous aurez maîtrisé ce système, vous allez littéralement vous explorer. Même les développeurs du jeu avouent qu'ils n'ont pas réussi à répertorier tous les sortilèges possibles et imaginables.

L'histoire

Simple aventure au départ, vous allez rapidement être engagé par le seigneur local pour enrayer l'invasion de la contrée par des hordes de créatures démoniaques. Vous parcourez alors le pays, visitant



La création du personnage n'est pas obligatoire.

Le système de jeu

Tout se joue à la souris. Divers icônes autour de l'écran de jeu permettent éventuellement d'effectuer diverses actions: fouiller le décor (coffre, armoire, lit, table...), ouvrir une porte ou une armoire, pousser un levier, prendre un objet, voir la carte (qui s'auto-dessine), fuir... Chaque personnage peut porter un certain nombre d'objets, mais en fonction de son métier, certains armures et armures lui sont interdites.



villes et donjons, à la recherche d'objets bien particuliers. Essayez d'éviter les armées ennemies, sinon votre aventure risque de finir prématurément. Heureusement, les dix sauvegardes vous permettent de ne jamais être bloqué bien longtemps.

La réalisation

Si les graphismes peuvent sembler au premier abord un peu tricotés, le joueur s'y habitue rapidement. En outre, la grande diversité des décors et les animations des monstres rendent le jeu visuellement attrayant. Les musiques qui agrémentent le jeu sont superbes. Enfin, le système de jeu est ultra-pratique et convivial. Mon seul reproche concerne la gestion de la souris pour cliquer sur un endroit précis du décor. La 3D isométrique vous oblige, parfois, à cliquer légèrement en dessous d'un levier pour le pousser, ou à cliquer d'un coffre pour l'ouvrir. Problème qui passe selon moi complètement inaperçu au bout de quelques minutes de jeu. Super-double-mega-sympa !



Didier Latil



92%	GRAPHISME	80 %
	SON	88 %
	ANIMATION	80 %
	JOUABILITÉ	92 %

Jeu d'aventure interactif
Édité par Mindscape
PC : disponible

Compilation disponible
sur Amiga

AMIGA is a trademark of Commodore
Europe, Inc.



MEGALOMANIA

Pour s'emparer d'une planète, un Dieu doit commencer à l'aube des temps, traverser le passé, le présent et aller vers le futur. Êtes-vous prêt à affronter le défi de trois adversaires cruels et complices ?

MINDSCAPE ET TITL



FIRST SAMURAI

FIRST SAMURAI offre une combinaison d'arts martiaux, de magie et de mystère dans une aventure explosive avec des graphismes et des effets sonores géants.

100% VIVE! MAGE!
100% MAGE! 88% FT. ETC.



UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE

11, rue de Vauzy
6300 Montluçon 63000
N° 14 57 45 50

3615 UBI

SIM ANT

La série des Sim continue avec un volet qui n'a aucun rapport avec les autres. Dans Sim Ant, vous êtes confronté à la dure réalité d'un monde employable, le peuple des fourmis. L'activité au sein même de la colonie est à gérer via divers menus. Le but final est d'envahir la maison de l'homme afin que celui-ci quitte les lieux, mais aussi de vaincre toutes les fourmis rouges.

Vous avez la possibilité de mobiliser un certain nombre de vos congénères afin de mener un raid contre l'envahisseur (Rouges, Verts et l'improbable araignée). Mais le pire de tous reste l'homme qui menace de vous marcher dessus à tout moment ou de passer la tondeuse à gazon sur votre carapace, le dénommé Sim Ant comme un jeu difficilement possédable, bien que légèrement répétitif et trop facile.

CONTRE-AVIS à L. Lavoisier. Mieux vaut prévenir immédiatement ! Je suis un fan de Sim City, mais cela ne m'a pas empêché d'être franchement déçu par Sim Ant. L'idée est certes originale et la réalisation est honorable. Malheureusement, il n'en est pas de même quant à la jouabilité. Il vous suffit en effet de prendre les commandes d'une

développement sera de plus en plus fort, et vous finirez par vaincre l'ennemi et terminer ainsi le jeu, comme moi, dès votre première partie ! Prof. à éviter d'urgence.

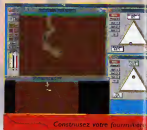
Jean Delnité

70% GRAPHISME 78%
SON - %
ANIMATION 40%
JOUABILITÉ 50%

Jeu de stratégie
Edité par Maxis
PC : avril

Réseau automatisé des fourmis.

fourmi et de lancer vers le nid des ennemies pour y attaquer la reine, et vaincre une fois sur deux cette dernière. A ce rythme, vous gagnerez rapidement les premiers secteurs du jardin. Après quoi, automatiquement, votre



Construisez votre fourmilière.



AMIE LE PRO.

AMIE rachète au meilleur prix vos logiciels
PC - AMIGA - ATARI - MEGADRIVE
GAME BOY - GAME GEAR - LYNX

POUR VOS DEMANDES EN INFORMATIQUE :

- * DISQUETTES 5 1/4 800 KB - 3 F. Format PC ou 3.50 F. - 4 F. Format Mac.
- * EXTENSION MEMOIRE 512 K. Atari 250 F. Format PC ou 3.50 F. - 4 F. Format Mac.
- * EXTENSION MEMOIRE 1024 K. Atari 250 F. Format PC ou 3.50 F. - 4 F. Format Mac.
- * LECTEUR EXTENDU Amiga 500/500 Plus 350 F. - 4 F. Format PC ou 3.50 F. - 4 F. Format Mac.
- * TRACK BALL Amiga 500/500 Plus 350 F. - 4 F. Format PC ou 3.50 F. - 4 F. Format Mac.
- * LECTEUR DISQUE Amiga 500/500 Plus 350 F. - 4 F. Format PC ou 3.50 F. - 4 F. Format Mac.
- * LECTEUR HAUTE DENSITE Amiga 500/500 Plus 350 F. - 4 F. Format PC ou 3.50 F. - 4 F. Format Mac.

PERIPHERIQUES AMIGA

VERMOREL 500	VERMOREL 500
45 Mo 3.250 F	60 Mo 3.000 F
60 Mo 3.650 F	105 Mo 4.200 F

VERMOREL 500	VERMOREL 500
45 Mo 3.250 F	60 Mo 3.000 F
60 Mo 3.650 F	105 Mo 4.200 F

VERMOREL 500	VERMOREL 500
45 Mo 3.250 F	60 Mo 3.000 F
60 Mo 3.650 F	105 Mo 4.200 F

VERMOREL 500	VERMOREL 500
45 Mo 3.250 F	60 Mo 3.000 F
60 Mo 3.650 F	105 Mo 4.200 F

VERMOREL 500	VERMOREL 500
45 Mo 3.250 F	60 Mo 3.000 F
60 Mo 3.650 F	105 Mo 4.200 F

AVRIL
LE PRINTEMPS DE LA MICRO
- 30% sur imprimantes pour tout achat d'un ordinateur + moniteur. *sur prix avant remise
- 7% à - 15% sur tous les logiciels

LE CHAMPION DU PC LUDIQUE

AVA 2016	AVA 3025
PC 286-16 Mhz SVGA couleur 1 Mo de RAM Disque Dur 40 Mo Lecteur 3 1/2"	PC 386-25 Mhz SVGA couleur 2 Mo de RAM Disque Dur 40 Mo Lecteur 3 1/2"
6.990 F	7.990 F

OPTIONS*

OPTION	PRIX
SOUND BLASTER	1.300 F
SOUND BLASTER PRO	1.950 F
ATI SOUND BLASTER + 02 ROM	1.400 F
CD ROM	3.900 F
TRACK BALL	300 F

PERIPHERIQUES ATARI

VERMOREL 500	VERMOREL 500
45 Mo 3.250 F	60 Mo 3.000 F
60 Mo 3.650 F	105 Mo 4.200 F

VERMOREL 500	VERMOREL 500
45 Mo 3.250 F	60 Mo 3.000 F
60 Mo 3.650 F	105 Mo 4.200 F

VERMOREL 500	VERMOREL 500
45 Mo 3.250 F	60 Mo 3.000 F
60 Mo 3.650 F	105 Mo 4.200 F

LES "PLUS" d'AMIE

PREMIER 25% POUR LES PREMIERS CLIENTS
GARANTIE 2 ans (déplacement sur l'unité centrale)
CREDIT 4 mensualités sans intérêt
REPRISE VOS VIEUX MATERIELS ATARI ou AMIGA
ruptur à 50% de sa valeur*

*Amie accepte les devis
*Prix fixe pour l'achat d'un ordinateur de plus de 1 000 F

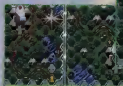
POUR COMMANDER 43.57.41.20
Tél. 01 42 42 42 42

AMIE	AMIE
45 Mo 3.250 F	60 Mo 3.000 F
60 Mo 3.650 F	105 Mo 4.200 F

MICRO
T E S T

BATTLE ISLE

Il aura fallu six longs mois afin d'égarer le monde du wargame sur PC. En effet, nombre d'entre vous attendait (l'en suis sûr) avec impatience la sortie de Battle Isle sur cette machine. Au premier abord, la qualité du jeu a été respectée voire même améliorée. Les graphismes sont en VGA 256 couleurs et la musique



Vue des deux camps.

Demande d'informations
sur une unité.

fonctionne avec la plupart des cartes sonores. Après une présentation vraiment sensationnelle (la musique est si se rouler par terre), une partie acharnée commence. Je vous rappelle le but du jeu en quelques mots.

Un conflit a éclaté entre les Drulleis et les Skymets (ça ne vous rappelle pas un film?), de droïdes. Vous êtes le général des forces humaines et vous dirigez vos troupes depuis

votre planète à partir de votre ordinateur. L'écran est divisé en deux parties, chacune représentant un camp. Chaque camp dispose d'un certain nombre d'unités qu'il peut augmenter en faisant fonctionner ses usines. Le but est de s'approprier le QG ennemi au cours des 16 niveaux qui forment le jeu. Seul contre l'ordinateur ou opposé à un de vos amis, Battle Isle est aujourd'hui, un des meilleurs wargames sur PC.

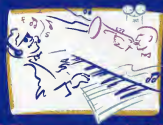
Système de jeu très simple
entièrement géré à la souris



La présentation du jeu n'a rien
perdue par rapport à la version Amiga.

SODIPENG présente SOUND MASTER

Une gamme complète de Cartes Sonores



100% compatible Ad Lib
JOUER LA CARTE SON, OFFREZ LA
HI-FI A VOTRE PC !

SOUND MASTER +



Entièrement dédiée à vos jeux et éducatifs
pour PC et compatibles.

POUR 599F TTC* OFFREZ LA
HI-FI A VOTRE PC !

Prix garantis le plus bas

SOUND MASTER II



• Un son de qualité pour vos logiciels de jeux
et éducatifs,

• Enregistrement et lecture de sons digitaux
(échantillonnage 25KHz en entrée et
44,1KHz en sortie)

• Reconnaissance vocale avec VOICE
MASTER KEY,

• Une véritable interface MIDI FULL DUPLEX,

• PC LYRA : Logiciel de composition musicale
playback à plusieurs voix.

1690F TTC*



SODIPENG
Tous les Ventes par 11
22100 M. Antenne - 06.45.45.45
tel : (01) 46.87.70.45



SODIPENG
SMT
3615



ULTIMA UNDERWORLD

Didier avait été le tout premier à nous parler de ce formidable jeu de chez Origin. Souvenez-vous, c'était une preview exclusive dans le numéro de juin 1991 de Génération 4. Sa petite taille lui a permis de se faufiler sans trop de mal dans les sombres dédales de l'Abysses Stygienne, célèbre donjon du monde d'Ultima.



Vous verrez bien souvent l'ombre de la mort planer sur votre personnage.



Il faut souvent progresser l'arme à la main, les nombreuses rencontres étant nombreuses et variées.



Cela signifie entre autre que vous pouvez regarder dans toutes les directions, pas seulement au Nord, au Sud... Cette liberté d'action se retrouve aussi dans les mouvements. Vous marchez pas à pas ou de côté. Vous courez et prenez votre élan pour sauter par exemple. Très utile pour traverser des précipices ! La vue saute alors, rendant à merveille cette perspective de saut. Idem lorsque vous montez un escalier, vous voyez le terrain qui "monte et qui descend", comme dans la réalité. Vous pouvez aussi coller votre visage à une fenêtre, auquel cas vous distinguez ce qui se trouve derrière. Dernier exemple, lorsque vous tombez à l'eau, vous avez vraiment l'impression d'y être, la vue bougeant légèrement, ce qui peut éventuellement donner le mal de mer. C'est tout simplement génial.

L'Avatar combat et s'enrichit !

Lorsque vous rencontrez une créature, vous sentez encore plus surpris. Il faut voir un arc faire tourner sa fronde et comprendre que cette pierre qui vous vient droit dessus provient de son

Une fois de plus, les équipes de développeurs de la compagnie américaine Origin sont à la base d'une véritable révolution, cette fois-ci dans les jeux de rôles sur micro. Ils nous avaient déjà complètement éblouis avec Wing Commander 1 et 2. Désormais, les sorts du genre Dungeon Master, Captive et Eye Of The Beholder ont trouvé leur maître incontesté, avec Ultima Underworld. Pour justifier cette note exceptionnelle, laissez-moi vous présenter le jeu.

L'Avatar revient !

Tout commence par la vision d'un visage désespéré. Vous n'hésitez pas une seconde à suivre le conseil de votre mystérieux visiteur nocturne et vous voilà à nouveau transporté au royaume de Britannia. A cet instant, à vous de créer votre héros

(oh, oui, un seul !). Paladin, Ranger, Magicien... Une dizaine de classes sont accessibles. Insulte, à vous de personnaliser un peu votre personnage, en choisissant divers talents (connaissance des légendes, réparation, fouiller, crocheter...), son nom... Vous arrivez malheureusement dans la chambre de la fille du baron, qui est enlevée sous vos



Les monstres sous-marins et les créatures de cratères, Mages.



un scénario beaucoup plus profond. Vous y rencontrez des personnages et de nombreuses tribus (humaines, naines, orcs, hommes-lézards...) impliqués dans tout un tas d'histoires, qui vous amèneront à effectuer de nombreuses missions. Les dialogues sont donc essentiels. Ils se déroulent suivant un système de sélection de plusieurs réponses possibles. Attention à ce que vous dites, car les personnages se souviennent de votre attitude au cours des dialogues.

L'Avatar explore !

Vous allez me dire, encore un jeu avec des couleurs religieuses, et une succession de salles, de monstres et de trésors ! Perdu !

Ici, vous voyez les lieux directement à travers les yeux de votre personnage.

Suivant la profession de votre personnage, vous avez accès à divers talents.

Person	Abilities
Strength	10
Intelligence	10
Wisdom	10
Charisma	10
Stamina	10
Agility	10
Endurance	10
Speed	10

arme. S'il vous rate, pas de panique, vous voyez alors la pierre rebondir sur les parois ou, mieux, atteindre un autre adversaire qui vous attaquait au corps à corps.

Pour vous débarrasser d'un monstre, plusieurs solutions. Utiliser un arc ou une fronde, à condition d'avoir trouvé des flèches ou des pierres. Un bon sortilège, si vous y avez droit, offre une solution plus facile. Il faut cependant trouver un certain nombre de runes et les assembler pour constituer vous-même la quarantaine de sorts disponibles. Enfin, le combat de près est sûrement le plus spectaculaire.

Vous disposez de plusieurs coups et vous voyez, par exemple, sur l'écran votre arme effectuer un arc de cercle. Si votre adversaire est gravement atteint, il essaiera de s'enfuir puis s'écroulera, mort.

Si vous le tuez sur le coup, vous le voyez tomber à la renverse, lâchant



Les dialogues se font grâce à une succession de menus vous offrant plusieurs réponses possibles.



ses possessions ou s'évaporer en fumée pour un démon... Vous allez trouver bien sûr de nombreux objets, armes et armures. Il faut les utiliser à bon escient. Les objets enchantés sont en effet assez rares.

L'Avatar: le son et lumières.

Je tiens tout de suite à vous prévenir. Les graphismes assez pixelisés n'embêtent rien à la beauté du jeu.

Il ne faut pas oublier que tout cela bouge en temps réel. Lorsque vous tournez autour d'un objet, vous le voyez sous tous ses angles.

De même pour les personnages. Le fait que vous puissiez voir n'importe quel élément du décor dans n'importe quelle position, donne une richesse incroyable au jeu. Vous pouvez en outre faire varier le degré de définition, en fonction de la puissance de votre machine. Allant de la plus haute résolution (cf. photos) avec des textures sur tous les murs, à de simples polygones dans le "pire" des cas, vous pouvez configurer le jeu pour rendre les animations plus rapides. Sachez aussi que pour certains monstres, près de 70 animations sont programmées, ce qui explique la grande qualité des mouvements des monstres. Au niveau sonore, là encore c'est parfait. Si la présentation est graphiquement légèrement



Diverses communautés vivent dans le donjon. Ici, les plus nobles de toutes, les nains.



décevante, elle est par contre accompagnée de voix digitalisées tabuleuses. Durant votre aventure, de nombreux bruitages viendront accompagner votre exploration. Il faut s'y fier, car au bout d'un moment vous reconnaîtrez le bruit caractéristique de certains monstres. En bref, une réalisation exemplaire.

L'Avatar for ever !

Tournant déjà bien sur un 386 à 20Mhz, le jeu devient merveilleux à partir du 386 à 33Mhz. Une carte sonore est bien sûr recommandée. La souris est, quant à elle, indispensable, tout le système de jeu étant basé sur ses prédécesseurs (Eye Of

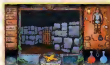
The Beholder...). La jouabilité est parfaite, l'aventure longue et variée, avec "seulement" huit niveaux, mais d'une taille imposante. Pour moi et sans exagérer, c'est le meilleur jeu jamais réalisé jusqu'à ce jour.



A droite, trois photos vous montrent les différents degrés de détails proposés.



Voici une situation bien précise !



Didier Latil



99%	GRAPHISME	85 %
	SON	92 %
	ANIMATION	97 %
	JOUABILITÉ	96 %

Jeu de rôle
Édité par Origin
PC : disponible

MICRO

T E S T

SHANGAI 2: Dragon's eye



Le ultime jeu de réflexion vient d'Orient. Shanghai est son nom. La suite de cette adaptation micro du Mah Jong vient d'arriver sur PC, avec une innovation de taille au programme. Le jeu de base est inchangé : il s'agit de faire disparaître les dominos présents à l'écran en les enlevant par paires identiques. Lorsque vous cliquez sur un domino libre (qui n'est ni concé par ses voisins, ni bloqué sous un ou plusieurs autres dominos), sa couleur change ; vous l'avez sélectionné. Cliquez sur un de ses trois semblables (libre lui aussi), et la paire est désintégrée en produisant une animation et

un bruitage appropriés. Il est possible de modifier de nombreux paramètres, comme la disposition de départ ou les motifs des dominos (fleurs, drapeaux, animaux, Moyen Âge...). La grande nouveauté : "l'œil du dragon", qui vous permet d'affronter l'ordinateur dans un duel à mort. Si vous jouez le "tueur", vous devez ôter un maximum de dominos de la grille, cependant que votre adversaire se charge de la remplir ; chacun joue à tour de rôle et pioche dans sa réserve. Problème : les dominos bloqués sont retournés, ce qui nécessite un sérieux effort de mémoire. Positivement sadique !



En bref, Shanghai II est un jeu de réflexion labaleuse, ment riche, incluant l'ancienne version et ce fameux "œil du dragon", qui n'a pas fini de hanter vos cruchemans. Quant aux accros du "vieux" Shanghai, ils n'ont aucune crainte à avoir, cet excellent logiciel leur ouvre de nouveaux horizons, pour ne pas dire une nouvelle voie vers la sagesse. On ne s'en lasse pas !



MICRO

T E S T



Tristan Lathière

91%	GRAPHISME	85 %
	SOM	89 %
	ANIMATION	79 %
	JOUABILITE	90 %

Jeu de réflexion en français
Édité par Activision
PC (EGA / VGA) : avril



Panel des
pièces du
jeu avec
l'animal.

MICRO, CONSOLE, CASSETTE,
DISQUETTE, BALADEUR, TV,
APPAREIL PHOTO, CHAÎNE HIFI, CAMÉSCOPE,
DISCMAN, PIN'S, DIVERS...

VENDRE, ACHETER, ÉCHANGER
SAISIE ET LECTURE EN DIRECT

3615 LESPAT

LES PETITES ANNONCES TECHNOLOGIQUES

CONCOURS

UBI SOFT &



1er PRIX :

Raid découverte
1 semaine
d'aventure
avec l'UCPA
(accessible à tous)
dans le parc de la
Vanoise

2ème prix :

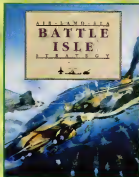
10 jeux sur
ST-AG ou PC

3ème prix :

5 jeux sur
ST-AG ou PC

Du 4ème au 10ème prix :

Un cadeau
surprise!



LA VERSION
PC
VIENT
D'ARRIVER!

QUESTIONS

- 1) Quel est le thème du jeu ?
- 2) Quel est le scénario du jeu ?
- 3) Quel est le mode de jeu ?
- 4) Quel est le niveau de difficulté ?
- 5) Quel est le prix du jeu ?
- 6) Quel est le nom du développeur ?
- 7) Quel est le nom de l'éditeur ?
- 8) Quel est le nom du distributeur ?
- 9) Quel est le nom du magasin ?
- 10) Quel est le nom du client ?



BULLETIN DE PARTICIPATION

A découper, remplir et retourner avant le 30 avril 1992 à :

UBI SOFT - Concours Battle Isle

B-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-bois

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____ Age : _____
Code postal : _____ Ville : _____
Type d'ordinateur (soyez précis) : _____

REponses : 1) _____ 2) _____ 3) _____

TEST

SUPER TETRIS



Le fonctionnement général du jeu est inchangé, mais une grosse surprise vous attend : chaque ligne éliminée vous donne droit à deux bombes (plus si vous réussissez plusieurs lignes à la fois). Celles-ci descendent comme une pièce normale, mais elles désintègrent le premier camé qu'elles rencontrent !

C'est ma foi bien utile pour débayer le terrain. De plus, certains camés spéciaux produisent des effets surprenants lorsqu'ils sont touchés par une bombe. Techniquement, Super Tetris n'apporte rien de neuf, si ce n'est une collection de digitalisations symphoniques zèdes sur le thème du Cirque de Moscou ; ces images sont utilisées comme toile



Les originaux sont vraiment superbes !



Il faut savoir utiliser les bombes



Le jeu est vraiment agréable



Il faut savoir utiliser les bombes



Il faut savoir utiliser les bombes

Tristan Lathière

80%	GRAPHISME	80 %
	SOUND	86 %
	ANIMATION	- %
	JOUABILITÉ	80 %

Jeu de réflexion / arcade
Édité par Spectrum Holobyte
PC : disponible

de fond, la fenêtre de jeu étant réduite à un petit tiers de l'écran (sur PC). Les options sont nettement plus variées : il est entre autre possible de jouer en temps limité, seul, l'un contre l'autre ou en équipe. Ce jeu à deux constitue la réelle innovation. L'écran de jeu n'est pas divisé en deux, mais les pièces de chacun apparaissent simul-

T E S T

P-80

P-80 n'est autre qu'un nouvel avion à piloter avec le superbe jeu Secret Weapons of the Luftwaffe. Le logiciel comporte une nouvelle campagne dans laquelle intervient cet avion britannique à réaction. Deux missions sont proposées: escorte de bombardiers ou de chasseurs. Du côté allemand vous aurez à vous battre contre des unités de P-80. La réalisation n'a pas chargé d'un iota, si ce n'est un nouveau tableau de bord à assimiler (très simple). Un scénario disk bien classique !



80%

Didier Latil

Simulateur de vol
Édité par Lucifère Games
PC : disponible

UNREAL

On dirait de la sortie d'Unreal sur PC, si ce n'est qu'il est très loin de la qualité qu'il avait sur Amiga. En effet, il s'agit tout bonnement d'une véritable prouesse technique au niveau des graphismes et de l'animation. Sur PC, les graphismes, pourtant en VGA, sont assez grossiers et peu colorés. Quant à la musique, elle n'est pas vraiment à la hauteur, bien que ce soit ce qu'il y ait de mieux dans cette version. La maniabilité n'est pas, elle aussi, être un peu plus travaillée. Dommage, il reste néanmoins à espérer une version CD-Rom qui soit un peu mieux réalisée.



65%

Didier Latil

Jeu d'arcade
Édité par Ubi Soft
Amiga / PC / ST : disponible

BOB et BOB les héros de BUBBLE BOBBLE et de RAINBOW ISLANDS sont de retour pour une troisième aventure.

PARASOL STARS

RAINBOW ISLANDS 2

ocean

COMMODORE 64
ATARI ST
CBM AMIGA

TAITO

D-GENERATION

Ayant sous la main un dégenéré, en l'occurrence Didier, nous n'avons pas pu nous empêcher de lui en faire baver avec ce jeu de Mindscape que nous attendions depuis quelques mois. Let's go Didou !



système de sécurité informatique s'est déclenché "tout seul", considérant les humains comme des intrus dans ce complexe ultra-moderne. Outre les divers canons automatiques, mines et les cellules photo-électriques, les salles regorgent de créatures étranges, les Nengens. Leur seule raison d'exister : vous faire la peau ! Leurs moyens : vous phagocyter, vous écraser ou vous faire exploser !



Education:
BS Chemical Engineering
University of Illinois 1987
PhD Physics MIT 1992
PhD Biochemistry MIT



Courrez rapidement vers la droite !

Pour cela, il faudra utiliser les téléporteurs, les plaques sensibles jaunes situées sur les murs et surtout le fait que vos tirs rebondissent sur les obstacles. Ce mélange de réflexion et de réflexes est superbement dosé et le joueur n'a de cesse de recommencer



encore et encore, jusqu'à ce qu'il trouve une solution à une salle bien particulière. Dernière ces deux aspects, existe un scénario. Il se révèle de plus en plus complexe au fur et à mesure de votre progression.



● Votre manque de rapidité vous conduit à une triste fin.



Des murs invisibles constituent un labyrinthe.



Attention aux Nœuds bleus



Phagocyte par un Neogen

Vous aurez en effet rencontrer de nombreux humains prisonniers dans l'immuable. Il faut les libérer (vous obtenez ainsi une vie supplémentaire) mais aussi discuter avec eux pour comprendre ce qu'il s'est passé et surtout apprendre certains mots de passe. En effet, divers ordinateurs sont accessibles à chaque étage, vous donnant de nouvelles informations ou vous demandant un code pour ouvrir une porte particulière.

La principale qualité du jeu vient de sa très grande jouabilité, les graphismes étant relativement moyens et les bruitages corrects mais sans plus. La sauvegarde vous permet de mémoriser votre position au début d'un étage, ce qui donne au jeu une très bonne durée de vie. Symca est très prenant.

Didier Letellier

89%	GRAPHISME	76 %
	SON	77 %
	ANIMATION	90 %
	POUABILITE	89 %

Jeu d'arcade / aventure
Édité par Mindscape
PC : disponible



T E S T

PARASOL STAR

Habituellement, c'est lui qui se prend des coups de parapluie de la part des mémés dans la rue. Il se venge dorénavant avec ce jeu d'arcade de chez Ocean. Le coup de parapluie n'a plus aucun secret pour notre Didier, surnommé dorénavant Umbrella Man.

rand fan de Bubble Bobble sur micro il y a plusieurs années de cela, c'est avec un plaisir certain que je me suis retrouvé confronté à Parasol Star.

Seul ou à deux, vous allez devoir affronter une multitude d'adversaires à travers plus de soixante-dix niveaux. Le but du jeu est simple : éliminer rapidement tous les méchants "petits" monstres qui hantent les différentes planètes que vous allez visiter. Pour cela, votre super-mega-parapluie s'avère bien évidemment la seule arme efficace. Un bon coup sur un de vos adversaires et le voilà KO pour

quelques secondes. Vous pouvez alors le sabir pour l'envoyer valdinguer sur d'autres ennemis, les transformant alors en fruits et en bonus. De même, vous pouvez attraper avec votre parapluie des boules de neiges pour les



Visez moi un peu ces sprites. Poi mat, non



T E S T



Voici le monstre de fin du premier niveau. Kick him !



Des décors qui ne manquent pas de couleurs !



La sautée tout en haut est en fait un lanceur de monstres. Détruisez-la rapidement !



Didier Latil



GRAPHISME	89 %
SON	88 %
ANIMATION	75 %
JOUABILITÉ	92 %

Jeu d'arcade
Édité par Ocean
Amiga : fin avril

protéger vers un adversaire. Il faut faire attention car certains ennemis plus puissants et quelques généraux de monstres requièrent ce procédé pour être vaincus. Vous aurez aussi, comme à l'accoutumée, un énorme adversaire à la fin de chacun des 10 niveaux. C'est à ce moment précis qu'il faut réellement faire preuve de détermination. Le jeu est vraiment très sympa. Les décors changent souvent, avec le plus souvent une débauche de couleurs et de sprites. Certains de ces derniers

sont d'ailleurs d'une taille impressionnante. De plus, certains niveaux font plus d'un écran, le paysage scrollant horizontalement. A deux, Parasol Star devient carrément dément. Il faut alors se dépêcher pour ramasser les bonus avant que votre collègue ne le fasse. Ce qui est au départ une alliance amicale, se transforme très vite en un combat sans pitié pour avoir le maximum de points. La très grande jouabilité rend le tout encore plus amusant.



T E S T

SPACE CRUSADE



Une extension colonisatrice hors de la péninsule du système solaire a rendu nécessaire la mise en place d'une nouvelle race de héros.

Tout droit sorti de l'univers d'Alien, le corps des Space Marines est chargé d'assurer la sécurité des ressources de l'empire. Dans le jeu de plateau édité par MIB, ces fiers en bras sont parachevés dans des complexes futuristes pour équiper les couloirs de la présence de créatures bellétoises.

Un groupe d'intervention est constitué de cinq hommes. Avant de partir en mission, ces derniers doivent s'équiper (selon le choix des armes est possible). L'arme de base est un petit fusil particulièrement efficace dans le combat au corps-à-corps grâce à une longue balistique associée à son canon. Plus important, le laser nettoie tout ce qui se trouve dans sa ligne de tir. Avec ce procédé, il est aussi possible d'annuler plusieurs aliens en une seule déflagration, il faut néanmoins bien vérifier qu'aucun de vos hommes ne se trouve sur cette même



Pour être le meilleur, il est possible de jouer ses actions dans l'ordre croissant des points.

trajectoire. Enfin, le fusil lance-grenades permet de balayer une zone assez large (un carré de trois cases sur trois à l'échelle). La limitation de reporter son choix vers les armes les plus efficaces est grande. Malheureusement, celles-ci ont tendance à diminuer votre vitesse de progression. En cas de retraite forcée, ce facteur n'est pas à négliger.

A partir de cet écran, le joueur peut sélectionner une mission, se équiper son personnage.



Dans Hero Quest, le joueur partait à la découverte de l'univers des jeux de rôle. Avec Space Crusade, la porte de l'imitation est franchie. Désormais le joueur peut intervenir sur un personnage quand il le désire et non tour à tour comme c'était auparavant. Le cas d'utilisation de toutes les commandes a également été simplifié. Mais la grande



T E S T



Trois joueurs peuvent prendre part au jeu.

différence entre les deux épisodes se situe au niveau de l'imitation du jeu. Les Marines utilisent des armes à feu (face aux épées de Hero Quest) ce qui change totalement la stratégie d'exploration. Le joueur doit constamment veiller à couvrir tous les



ennemis et surtout à ne pas se laisser surprendre. Autre nouveauté, les portes peuvent servir à anéantir des adversaires à l'instar de Dungeon Master. Pour éliminer la suspense, les marines sont équipés de détecteurs de présence qui enregistrent des échos parasites.



Grâce au fusil laser, les ennemis peuvent être éliminés en un seul tir.

TECNOBALL Z

Maintenant disponible sur ATARI ST, PC et compatibles mode VGA et à cette occasion, une nouvelle version du jeu sur AMIGA. En vente au prix de 120,00 Francs TTC Port inclus auprès de :

TLK GAMES - BP 24

P-81150 Florentin

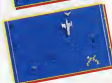
Tél : 63 53 26 37 - Fax : 63 53 20 11

Bon à découper et à renvoyer à l'adresse ci-dessous

Je désire recevoir TECNOBALL Z en version :

- ☐ AMIGA
☐ ATARI ST
☐ PC et compatibles mode VGA

- ☐ Par chèque bancaire à l'ordre de TLK Games.
☐ Contre remboursement.
N'oubliez pas de mentionner vos coordonnées.



A de nombreuses reprises le joueur se prépare à l'affrontement au détour d'un couloir... en vain.

Trois joueurs peuvent prendre part à l'aventure. Chacun se retrouve à la tête d'un commando de cinq marines.

Dans le cas d'un jeu en solo, il est ainsi

possible de guider quinze hommes. Rassurez-vous, les missions n'en seront pas pour autant des promenades de santé. Sorti du corps des Space Marines par le grand porte est une tâche ardue. Enes-vous à la hauteur ?



Dans trois secondes le gâble de l'engin aura regagné sa direction d'origine.



Ce superbe tir parvient-il à liquéfier l'horrible monstre ?



Dolér est content, il vient d'annuler son adversaire.



Christian Roux

91%	GRAPHISME	89 %
	SOUND	85 %
	ANIMATION	— %
	JOUABILITÉ	90 %

Jeu de rôle / stratégie
Édité par Gremlin
PC : à venir - Amiga / ST : avril

SPACE CRUSADE



Gremlin Graphics software Ltd.,
Carrow House, 2, 4, Carrow Street, Newcastle NE1 4PS.
© 1994 Gremlin Graphics Ltd. Licensed. All rights reserved. "Space Crusade" and "ST" are trademarks of Gremlin Graphics Ltd.

PINBALL DREAMS



à toute jeune société britannique 21st Century (Rubicon) nous ravit une nouvelle fois par l'intermédiaire d'une production éditante. Pinball Dreams s'adresse aux nostalgiques des salles de jeux ou des cafés qui se tenaient ci ou des cafés qui se tenaient là. Le flipper électronique n'a jamais présenté un visage si radieux sur un ordinateur.

Les différents flippers n'ont absolument rien à envier à leurs grands frères. Les tableaux sont dessinés avec une rare finesse. Le plus intéressant en ce qui nous concerne, la gestion de la balle extraordinaire et réaliste. Les adeptes des tables



Décor de Casino pour un flipper !



modulations et autres échantillons sonores. Amateurs de petites boules, jetez-vous sans hésiter sur Pinball Dreams.

vitrines sont enchantés de pratiquer tout leur art sans aucune période d'acclimation préalable. Dernier point, l'environnement sonore n'est pas sans rappeler



Christian Roux

88%

GRAPHISME	84 %
SON	85 %
ANIMATION	90 %
JOUABILITE	89 %

Jeu d'arcade
Édité par 21Th Entraînement
Amiga : avil

Ce n'est pas une, mais quatre machines que le programme vous propose de découvrir. La présentation du logiciel donne le ton, un ton juste et sans fausse note.



Thème futuriste ou ambiance exotique, écoutez-vous !

celui d'Exase et sa fameuse musique interactive. Une mélodie joue en tâche de fond et le mouvement de la balle influe sur cette dernière en y appliquant des

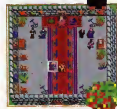
Des rampes dans tous les sens.

MAGIC CANDLE 2



Le scénario est assez simple. Il s'agit encore une fois, de combattre le mal qui régnait dans le premier Magic Candle et qui a eut la bonne idée de se représenter comme si une défaite ne lui suffisait pas. Le premier volet vous entraînera dans les sous-sols du château du roi où les

premiers combats vous remettront très vite à votre place. Mis à part les graphismes très moyens, la manipulation délicate au clavier des trop nombreuses instructions (pas de gestion de la souris), et la prise de tête permanente avec les déplacements des personnages, Magic Candle 2 est doté de bruitages de qualité (uniquement durant les combats). Il est encore dommage que le jeu ne possède pas un système de commande plus pratique et plus d'innovations car on ne s'y attache pas du tout.



73%

Jean Delaitte

Jeu de rôle
Édité par Windcraft
PC : disponible

**TOUS LES PROGRAMMES
DU DOMAINE PUBLIC
QUE VOUS CHERCHEZ POUR VOTRE ST
SONT EN TELECHARGEMENT SUR
LE 3615 STMAG (*tel)
ALORS... N'HESITEZ PLUS !**



Myth



Certains d'entre-vous se souviennent de ce jeu, énorme succès sur Commodore 64 à sa sortie. Sa conversion sur Nintendo 8 bit, sous le nom de Conan, avait malheureusement été quelque peu bâclée. Heureusement, les créateurs du jeu, System 3, ont fourni un gros travail pour finalement aboutir à un superbe jeu d'arcade / aventure, sur Amiga et ST, testé par notre mite à nous, Didier.

Vous ne le savez sûrement pas mais, dans la plupart des mythologies, un Dieu ne peut pas en tuer un autre. Seul un mortel peut le faire. C'est pourquoi vous, vainqueur de multiples combats, vous êtes choisi pour défier Dæmon, le Dieu maléfique. Ce dernier a en effet réussi à corrompre les autres divinités des diverses mythologies. Vous devez donc parcourir les régions et plusieurs époques pour



Ce dragon est invincible. Il faut en fait trouver un moyen pour le rendre inoffensif.

remettre les divinités dans le droit chemin et acquiescer suffisamment de pouvoirs divins pour vaincre l'ennemi mortel qu'est Dæmon.

Vous commencez donc par la Grèce antique, avec en tout premier lieu, une visite aux enfers. Là vous devez affronter squelettes et harpes, mais aussi trouver un moyen de tuer la chimère qui garde l'accès à la phase suivante. Pour cela, il faut libérer une âme pri-

sonnière, puis offrir un sacrifice aux flammes infernales pour obtenir le trident d'un puissant démon qui seul peut venir à bout de la chimère. Vient ensuite la traversée de la Grèce antique. Divers sportifs vous opposeront une certaine résistance. Vous rencontrerez aussi une nymphe et Achille, ce dernier vous laissant son bouclier enchanté pour la dernière phase du premier niveau. Il s'agit alors de vaincre la méduse, pour ensuite utiliser sa tête contre l'Hydre qui constitue le monstre de fin de niveau.



Le deuxième niveau se déroule dans les mythologies nordiques et celtes, avec également trois phases. Dans un premier temps, il faudra traverser un bateau viking, sous un violent orage. Puis, il faut traverser la forêt enchantée, peuplée de pixies et de trolls, pour finalement affronter un dragon invincible. Si vous trouvez l'astuce pour passer au niveau suivant, vous trouverez en face de vous Thor et Odin, qui constituent de



Tel Persée, coupez la tête de la Méduse.



La forêt enchantée avec une superbe princesse en bonus !



Seule l'épée permet de libérer ce squelette.



redoutables adversaires. Le troisième niveau se passe en Égypte, il s'agit de visiter une pyramide avec son labyrinthe, constitué de couloirs et pièges remplis de pièges et d'adversaires (monstres, pharaons...). C'est ici que vous obtenez le dernier élément qui vous permettra alors de partir affronter Dæmon dans l'espace / temps. Le jeu se transforme alors en shoot them up, Dæmon apparaissant tout à la fin des trois phases de cet ultime niveau. Si le jeu est à classer dans la catégorie arcade, il n'en reste pas moins vrai que le joueur se remuera confronté à diverses énigmes assez originales. La force brutale ne suffit pas et il faut de

ULTIMA 6

Après bien des mois d'attente, le fameux jeu de rôle de la société Origin arrive enfin sur Amiga. S'il est très beau, il est par contre d'une lenteur tout simplement rébarbative.

Posesseur d'un seul lecteur de disquette, n'essayez même pas de l'acheter,



vous aurez à changer les disquettes environ toutes les 4 secondes. Avec deux drives, c'est à peine mieux. En fait, seul les possesseurs d'un disque dur et d'un Amiga 2000 et 3000 pourront apprécier le jeu. Les autres craqueront au bout de quinze minutes. Quel dommage !

Didier Latil
Jeu de rôles
Edité par Caglan
Amiga / PC : disponible

CAVITAS



Il vient droit venu d'Italie, CAVITAS est un shoot them up, avec quelques éléments de réflexion. Il faut en effet ramasser divers clés pour parvenir à ouvrir les passages vers de nouvelles grottes à explorer. Mis à part cela, c'est assez classique, avec diverses armes et de nombreux bonus à prendre. L'originalité vient des faisceaux de lumières qui proviennent de votre vaisseau. Cela donne une certaine ambiance au jeu. Malheureusement, la réalisation laisse à désirer. Le scrolling est saccadé et les décors un peu trébuchants. La jouabilité est moyenne, et si on ne s'ennuie pas vraiment, on ne s'écarte pas non plus.

Didier Latil
Shoot'em up
Edité par Nine Time Games
Amiga : disponible



Didier Latil
Jeu de rôles
Edité par Caglan
Amiga / PC : disponible

PRIX ATARIAMIGA/PC

ADVENTURE TENDIS	240	240
AGE	280	280
AGONY	120	
ALPHABET	120	
ALLEN KIDNEY	120	
ANTHONY WHEEL	280	280
ATARIUM	120	
BABYBORN 2	240	240
BAT 2	120	120
BATTLE ISLE	120	120
BONDS OF PRIDE	240	240
BOMBERS MAN	240	240
BUSTON BOYS CLUB	120	120
CADAVRE	120	120
CHANGING LEVELS	140	140
CLIM'LEADER	120	120
CRICKET	120	120
CRICKET 2	120	120
CRICKET 3	120	120
CRICKET 4	120	120
CRICKET 5	120	120
CRICKET 6	120	120
CRICKET 7	120	120
CRICKET 8	120	120
CRICKET 9	120	120
CRICKET 10	120	120
CRICKET 11	120	120
CRICKET 12	120	120
CRICKET 13	120	120
CRICKET 14	120	120
CRICKET 15	120	120
CRICKET 16	120	120
CRICKET 17	120	120
CRICKET 18	120	120
CRICKET 19	120	120
CRICKET 20	120	120
CRICKET 21	120	120
CRICKET 22	120	120
CRICKET 23	120	120
CRICKET 24	120	120
CRICKET 25	120	120
CRICKET 26	120	120
CRICKET 27	120	120
CRICKET 28	120	120
CRICKET 29	120	120
CRICKET 30	120	120
CRICKET 31	120	120
CRICKET 32	120	120
CRICKET 33	120	120
CRICKET 34	120	120
CRICKET 35	120	120
CRICKET 36	120	120
CRICKET 37	120	120
CRICKET 38	120	120
CRICKET 39	120	120
CRICKET 40	120	120
CRICKET 41	120	120
CRICKET 42	120	120
CRICKET 43	120	120
CRICKET 44	120	120
CRICKET 45	120	120
CRICKET 46	120	120
CRICKET 47	120	120
CRICKET 48	120	120
CRICKET 49	120	120
CRICKET 50	120	120
CRICKET 51	120	120
CRICKET 52	120	120
CRICKET 53	120	120
CRICKET 54	120	120
CRICKET 55	120	120
CRICKET 56	120	120
CRICKET 57	120	120
CRICKET 58	120	120
CRICKET 59	120	120
CRICKET 60	120	120
CRICKET 61	120	120
CRICKET 62	120	120
CRICKET 63	120	120
CRICKET 64	120	120
CRICKET 65	120	120
CRICKET 66	120	120
CRICKET 67	120	120
CRICKET 68	120	120
CRICKET 69	120	120
CRICKET 70	120	120
CRICKET 71	120	120
CRICKET 72	120	120
CRICKET 73	120	120
CRICKET 74	120	120
CRICKET 75	120	120
CRICKET 76	120	120
CRICKET 77	120	120
CRICKET 78	120	120
CRICKET 79	120	120
CRICKET 80	120	120
CRICKET 81	120	120
CRICKET 82	120	120
CRICKET 83	120	120
CRICKET 84	120	120
CRICKET 85	120	120
CRICKET 86	120	120
CRICKET 87	120	120
CRICKET 88	120	120
CRICKET 89	120	120
CRICKET 90	120	120
CRICKET 91	120	120
CRICKET 92	120	120
CRICKET 93	120	120
CRICKET 94	120	120
CRICKET 95	120	120
CRICKET 96	120	120
CRICKET 97	120	120
CRICKET 98	120	120
CRICKET 99	120	120
CRICKET 100	120	120

ARCADE



COMMUNIQUEZ PAR TELEPHONE AU (1) 90.07.57.50

MATERIELS ET ACCESSOIRES

• EXTENSIONS MEMOIRE

• SOURIS

• MANETTES DE JEU

• DISQUETTES VIERGES

• CABLES

• CARTE SONORE PC & CD-ROM

CD-ROM

SOUND MASTER +

599.00F

DATE PAR CARTES BLANCHE / INTERBANCAIRE

TITRE ET MATERIELS

PRIX

TOTAL A PAYER

SEGA

MEGADRIVE 990.00

MEGADRIVE 1290.00

ADAPTATEUR CARTES BLANCHE 99.00

ADAPTATEUR CARTES BLANCHE 249.00

ADAPTATEUR CARTES BLANCHE 249.00

ADAPTATEUR CARTES BLANCHE 249.00

ADAPTATEUR CARTES BLANCHE 249.00

ADAPTATEUR CARTES BLANCHE 249.00

ADAPTATEUR CARTES BLANCHE 249.00

ADAPTATEUR CARTES BLANCHE 249.00

ADAPTATEUR CARTES BLANCHE 249.00

ADAPTATEUR CARTES BLANCHE 249.00

ADAPTATEUR CARTES BLANCHE 249.00

NEC

• CORE GRAFX 1.1EU 990.00

• PUISSANCE 5 1150.00

• PC ENGINE GT 1.1EU 2490.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

• RAILROAD ROLLER 99.00

CONCOURS

Participez au grand concours Auchan, NRJ 4, Génération 4

Devenez rédacteur et faites publier votre article dans Génération 4 avec votre photo sur la compil'action NRJ 4 d'Infogrames. Pour jouer, il suffit de répondre aux quatre questions suivantes :

- 1) Quels sont les titres de la Compil'action NRJ 4 d'Infogrames sur Amiga / ST ou PC ?
- 2) Quelles sont les couleurs des boîtes des précédentes compil'action NRJ ?
- 3) Donnez la liste des éditeurs de la compil'action NRJ 4 ?
- 4) Dans quelle ville se trouve Infogrames ?

Vous trouverez si vous le souhaitez un bon de participation de ce concours dans les boîtes de compil'action NRJ 4 dans les magasins Auchan. Le gagnant, désigné par tirage au sort, sera personnellement averti par courrier.

Liste des lots :

1^{er} prix : Le gagnant sera le rédacteur du test de la compil'action NRJ 4 dans Génération 4 du mois de juin. Son article (visé par la rédaction de Génération 4) sera publié avec sa photo. Pour cela, Infogrames se chargera de lui envoyer au besoin une compil'action NRJ 4 - **2^{ème} prix :** Une journée de visite entière avec billet aller/retour à la société Pressimage éditrice de Génération 4 - **3^{ème} prix :** Une journée de visite avec billet aller/retour à la société Infogrames - **4^{ème} au 30^{ème} prix :** Le collector Pin's Infogrames + le Pin's Génération 4 - **31^{ème} au 100^{ème} prix :** Le Pin's Infogrames.

Vos réponses sont à envoyer à l'adresse suivante
INFOGRAMES
Concours NRJ 4
Auchan / Génération 4
84 av du 1er Mars 1943
69100 Villeurbanne.

GÉNÉRATION 4

micro
TEST



BLACK CRYPT



roublant le bien-être moral des habitants d'Astera par son esprit féroce et lubrique, Estroth l'ainé s'est vu évincer de sa terre natale.

Néanmoins son âme au Grand Chaos, ce dernier revient à la tête d'une horde de créatures démoniaques pour rayer des manuscrits le nom d'Astera. Les quatre guildes qui régissent le pays lui opposent alors quatre champions. Cette fois, Estroth est projeté dans une autre dimension. Vingt années se sont écoulées et l'ombre du sorcier maud plane une nouvelle fois au-dessus du Royaume. Pour accéder à jamais cet esprit maléfique, les guildes ont nommé quatre nouveaux héros. Chaque aventurier représente une guilda. Le guerrier est le pourfendeur du groupe. Le mage se charge entre autres choses, d'établir la cartographie des lieux explorés en usant d'un sort spécial. Le clerc veille sur la santé des champions. Enfin, le druide assure efficacement la défense de l'équipée. En début de partie, le joueur est obligé de choisir un représentant de chaque classe. Par la suite, vous comprendrez que cette union est



Le 1^{er} de sort pour un sautoir.
Les quatre sautoirs apporteront le sort à votre quête.

la seule qui soit efficace. En effet, certains objets ne peuvent être utilisés que par un type de personnage. Sûr dans la place, l'aventurier ne peut s'empêcher de penser à l'illustre Dungeon



Cette guilda d'ours n'est pas aussi innocente qu'il n'y paraît !



Ah, ce monstre ne se prosterner pas devant votre face, bien au contraire...



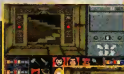
Master. L'exploration de l'astre du sorcier passe par les mêmes étapes à savoir, sombres couleurs, portes, pièges et monstres. Pour avancer dans le jeu, les champions doivent descendre de plus en plus profondément dans les entrailles du chaos. Je viens à peine de

franchir les portes du vingt-quatrième niveau, et le sorcier ne pointe toujours pas le bout de son appendice nasal (note personnelle : à lire cette phrase il me semble qu'Escoth soit dans les murs de la rédaction). Au fil de cette épopée, mes aventuriers ont rencontré des décors fabuleux, tel ce niveau qui se déroule sous l'eau ou ces autres qui semblent peints par Ciper. Les créatures qui rampent sur les lieux sont, au regard de leur état actuel de santé, impossibles à décrire. Il y avait des espèces de rampants, des araignées, des galfons, des ogres à deux têtes, des créatures phosphorescentes, des démons, des tritons sans oublier un dragon... gon, gon ! Chaque niveau constitue une épreuve que le joueur doit résoudre pour passer à la suite des épreuves. Il ne s'agit pas seulement de récolter des clés et de se débattre sur les pauvres sables du néant. Non, certains passages demandent une bonne dose de sagacité et d'intelligence. Pour les adeptes de ce genre de produit, il

faudrait compter une quinzaine de jours pour venir à bout de l'aventure. De tous les clones de Dungeon Master, Black Crypt est celui qui se rapproche le plus de l'esprit du jeu de rôle. Par exemple, s'il désire éviter les pièges, le joueur doit invoquer le sort de détection puis le Remove Trap pour les neutraliser. De même, des obstacles magiques (glyph) bloquent certaines issues. Pour les franchir, il convient d'utiliser un Dispell Glyph. Attention cependant, si le lanceur de



Dans le niveau "Anne l'eau" les monstres sont comme des poissons d'eau.



La porte des ténèbres : le soleil et la lune sont marqués de nombreux horizons.



sort qui a posé cette barrière est d'un niveau plus élevé que le vôtre, il faudra trouver un parchemin contenant un charme assez puissant. Si vous avez armé Dungeon Master, si vous avez usé vos bottes dans les couloirs d'Eye Of the Beholder, vous ne pouvez absolument pas passer à côté de Black Crypt.



Il est évident que Frank, cette créature de chaos nous procure de sérieux problèmes !



Cette précieuse épée est jalousement gardée par ses propriétaires !



Pour servir le passage, le joueur doit utiliser un gobelet.



Christian Roux



95%	GRAPHISME	91 %
	SOUND	90 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITÉ	88 %

Jeu de rôle - Édité par Electronic Art - PC / ST : non prévu - Amiga : dispo

MICRO
T E S T

ECO QUEST

Le nouveau jeu d'aventure animé de la compagnie Sierra devrait plutôt toucher les jeunes. Il s'agit en effet d'un jeu entre l'aventure pure et dure et un logiciel éducatif. Bénéficiant d'une bonne réalisation,



Eco Quest vous fait vivre les aventures palpitantes d'un charmant barbillon, qui s'avère être un ami des douphins et de la nature. Il découvre par ses propres expériences, la fragile équilibre écologique qui régit la vie de l'Océan. Vous aurez à résoudre de



nombreux problèmes suscités par l'homme : pollution, destruction de la faune marine...

Un éducatif intelligent, dans la lignée de Castle Of Dr Brain et la série des Mixed Up. dommage que le jeu soit tout en anglais !

83%

Didier Latil

Jeux d'aventure animé éducatif en anglais - Edité par Sierra On Line PC : disponible

THE MANAGER



Didier Latil

Simulation sportive
Edité par US Gold
Amiga / PC / ST / fin avril



Il s'agit là d'une nouvelle simulation de gestion d'un club de foot. De un à quatre joueurs peuvent se sentir l'âme d'un bernard l'après, pour faire de leur club le champion en titre. La version française comporte les trois premières divisions, avec les vrais noms de tous les joueurs. A vous de gérer aussi bien financièrement que sur le terrain les projets de votre équipe. Très complet, le jeu reste tout de même assez statique, le joueur ne pouvant pas se dévouer en s'excitant sur son joystick. Seul les fans de ce sport peuvent pleinement apprécier ce soft. Les autres auront un peu de mal à accrocher !



Je n'arrive pas à en croire mes yeux ni mes oreilles!

Epic est un véritable chef d'œuvre, qui révolutionne même plus à mon sens l'épopée intergalactique que le célèbre *Wing Commander 2*.

Epic est vraiment un grand jeu, tel qu'on en voit pas souvent dans la carrière d'un ordinateur. Inutile de vous dire que son achat est indispensable.

TUT 15/20 BITS

"Un des meilleurs softs sur ST, sûrement le meilleur de l'année et en tous cas le top dans sa catégorie."
JOYSTICK 98%
MEGASTAR



"Un attente méritée pour un merveilleux jeu... plus intéressant que

Wing Commander 2, plus rapide et surtout accessible à tous"
GENERATION 4
93% GUN DOIR

IBM PC &
COMPATIBLES
CERN AMIGA
ATARI ST



OCEAN & FINANCE LIMITED
25 PRINCEWAY, READING - RG1 1TA
TEL: 071-33221 FAX: 071-33215

ocean

T E S T

SPACE QUEST 4

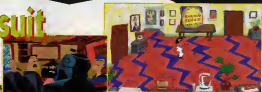
I s'agit là de la pire conversion qu'il m'ait été donné de voir depuis bien longtemps. A moins d'avoir un Amiga 3000, il est impossible d'envisager l'achat de ce jeu. Non seulement il n'est pas très beau (seulement 32 couleurs !), mais la lenteur du jeu est tout simplement lamentable. Sur disque dur, les accès disques passent relativement inaperçus, mais il n'en reste pas moins vrai que les personnages se déplacent à la vitesse d'un escargot. La preuve a été faite que l'Amiga pouvait faire largement mieux que ce produit. Damage, dommage !



25%

Didier Latil
Jeu d'aventure en anglais
Edité par Sierra On Line
Amiga : disponible

Leisure suit Larry 5



E

norme succès sur PC et compatibles, LSL5 a malheureusement souffert de son adaptation sur Amiga. L'histoire est toujours la même, mais elle est désormais desservie par une réalisation décevante. Les graphismes souffrent d'une mauvaise utilisation des 32 couleurs. Les perpétuels accès aux lecteurs de disquettes sont plus qu'énervant. Avec un disque dur, le temps d'attente entre deux écrans est bien évidemment beaucoup plus sup-

portable, mais il n'empêche que seuls les possesseurs d'Amiga 3000 auront une machine suffisamment rapide pour rendre les mouvements des personnages agréables. Sur un Amiga normal, le jeu est d'une lenteur tout simplement déplorable.

35%

Didier Latil
Jeu d'aventure en anglais
Edité par Sierra On Line
Amiga : disponible

T E S T

Leisure Suit Larry 1

E

rieusement, la version Amiga de ce jeu d'aventure animée Sierra est le meilleur des adaptations des jeux de cette compagnie sur cette machine. Les graphismes sont plus soignés et les couleurs ont été



utilisées avec beaucoup plus de sérieux que pour LSL5 ou SQ4. L'animation est cependant assez lente, mais cette fois-ci, c'est relativement supportable. Deux drives sont nécessaires ou mieux, un disque dur. L'aventure n'est pas alors sans arrêt interrompue par des chargements de données interminables. Ce premier épisode reste le plus sympa de tous pour ce qui est du scénario, l'interface joueur utilisant au maximum d'icônes

la souris. L'humour passe très bien, tout comme certaines scènes plus ou moins osées. Le jeu reste malheureusement entièrement en anglais, ce qui risque de vous poser quelques problèmes de vocabulaire. En outre, la pronon-

tion au début du jeu, basée elle aussi sur la culture américaine, peut elle poser quelques ennuis aux pauvres joueurs français que nous sommes. Un jeu qui lui aussi, aurait dû être l'objet d'une adaptation faite par une équipe de programmeurs européens connaissant bien l'Amiga. Le résultat aurait été vraiment sympa !

75%

Didier Latil
Jeu d'aventure en anglais
Edité par Sierra On Line
Amiga : disponible



Pour essayer
les meilleurs logiciels de jeux
parus chaque mois,
une seule direction :

fnac
Logiciels
Bercy 2

Centre Gai Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton - le Pont
Tél. 49 77 82 80

fnac

Knightmare



ur le territoire français, ce logiciel porte le nom de Chevalier du Labyrinthe, en référence à l'émission de divertissement diffusée sur A2. En ce qui concerne le joueur, ce détail n'est qu'une accroche commerciale.



Knightmare s'inscrit en fait dans la lignée de *Captive*. Quatre "aventuriers", pouvant exercer des métiers aussi variés que celui de samouraï, de pirate ou de gladiateur, et appartenant à la race humaine ou non (insectoïde, elfe, ogre...), partent à la découverte d'un univers médiéval constitué de décors extérieurs assez succints et d'un dédale de couloirs souterrains.

De toutes les productions actuellement
présentées par la société Mindscape



Crypte, mis à part la présence d'objets aussi bien médiévaux que futuristes et un nombre important de niveaux. Seul point vraiment positif, tous les textes portés à l'écran sont en langue française et la version 3.0 est mieux réalisée.

Christian Roux

GRAPHISME	78 %
SON	77 %
ANIMATION	69 %
JOUIABILITE	82 %

Jeu d'aventure interactif en français
Edité par Mindscape
Amiga / ST : disponible

VOTRE SECURITE

L'alliance d'un grand constructeur
et de 10 ans d'expérience dans la distribution.



DTK Computer c'est 15 000 systèmes vendus mensuellement dans le monde.

Le succès de GTK Computer repose sur le respect de la haute qualité de ses systèmes compatibles PC entièrement fabriqués en FRANCE ainsi que sur la proximité de ses services. Les performances et la fiabilité de chaque système issu de la chaîne de fabrication française sont rigoureusement testées afin de satisfaire en permanence sa clientèle.

MICRO VIDEO, c'est la chaîne de distribution micro informatique qui équipe une très large clientèle depuis plus de 10 ans

Avec un service après-vente dans chaque boutique et une expérience sur toute la France, notre société est votre meilleure garantie de trouver au moment adéquat un interlocuteur à votre disposition.



Extrait de notre tarif
Pour toute autre configuration,
nous consulter.

386 SX 25

Boitier Mini-tour
Alimentation 200W
Ran 2Mo ext. 8Mo
Disque dur 40 Mo
Lecteur 5 1/2 ou 3 1/4
Contr. 3FD 240,
2 sér., 1 JJ, 8 port jeu
Carte et écran VGA
réalisation max. 103477
008 N / Marseille France

8490 F TTD

Disque dur 80 Mo (à la place du 40)
Disque dur 120 Mo (à la place du 80)
Disque dur 200 Mo (à la place du 120)

386 DX 33

Boîtier Mini-tour
Alimentation 200W
Rame 4Mo net. 2Mo
Rame Cache 64K
Disque dur 40 Mo
Lecteur 3 1/2 ou 5 1/4 H
Contr. SPD 2340,
2 sér., 1 U, 8 port jou
Carte et écran VGA
Résolution max. 1024*768

11490 F TT

1200 F	Green Multiyear
2000 F	Green Multiyear
3000 F	Green Multiyear

486 DX 33

Golfier Mini-tour
Alimentation 200W
Rave 4Mo ext, 8Mo
Ram Cache 64K
Oscureur 40 Mo
Lecteur 3 1/2 et 5 1/4
Contr. ZFD ZHD,
2 câbl., 1 V, 8 port jeu
Carte et écran SVGA
résolution max. 1280*720

13990 F TT

(à la place du SVCA)	1290 F
(à la place du SVCA)	2990 F
(à la place du SVCA)	5000 F



BORDEAUX : 3, Cours Alsace et Lorraines 33000
DAX : 56, Avenue Victor Hugo 40100
LILLE : 72 74 rue de Paris
MARSEILLE : 26, rue de la Paix
NANTES : 6, Rue Mazargan 44000
PERPIGNAN : 6, Av. de Grande Bretagne 66000
PAU : 35, rue du 14 juillet
TOURS : 61, Rue Michélet 37000

Les prix sont départ Paris.



LE SPECIALISTE DE L'EST PARISIEN

5, rue de Valenciennes 13013 Paris
Métro: ligne du Nord

Tel: 44

au Saved: 10h-12h
 10h-12h

T E S T

T E S T

GLOBAL EFFECT

P our lutter contre la disparition de la fameuse couche d'ozone, tous les moyens sont bons. Ainsi, la société Millennium y va de son logiciel écologique pour informer et éduquer l'homme. Global Effect se présente sous la forme d'une nouvelle manière de Sim City. Sur des territoires vierges de toute présence humaine, vous devez édifier une civilisation. Pour parvenir à vos fins, le logiciel propose toute une série d'infrastructures

Cette dernière peut-être de nature solaire, pétrolière, charbonnière, éolienne ou atomique. Chaque type de centrale demande des constructions annexes particulières (pipelines ou câbles électriques). À côté de ces sources, le joueur peut maintenant poser ses premières zones

Le joueur peut choisir de jouer sur un des huit mondes proposés.

Divers événements aléatoires ou provoqués viennent ajouter un peu de piquant au jeu.

tares avec lesquelles il faudra jongler. Deux préoccupations doivent constamment rester à l'esprit du joueur. Premièrement, satisfaire les membres de sa colonie et secondement, préserver l'équilibre écologique de la planète. Pour poser les fondations de son Empire, le joueur doit tout d'abord construire une source énergétique.

résidentielles et des industries. Sur ce dernier point, Global Effect surpasse Sim City puisqu'il gère les ressources effectivement présente dans le sous-sol de la planète. Inutile donc de bâtir des gisements un peu n'importe où.

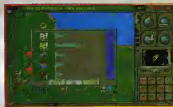
De même pour exploiter convenablement un gisement, vous devez impérativement posséder des usines de raffinage et des réservoirs pour les puits de pétrole, des entrepôts pour le charbon...

Si le jeu en solitaire se montre quelque peu rébarbatif, le mode de jeu

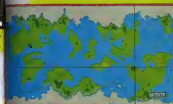
Christian Roux

85% GRAPHISME 84%
SON 83%
ANIMATION -
JOUABILITÉ 83%

Jeu de réflexion / stratégique
Édité par Millennium
PC : à venir - Amiga : fin avril



De nombreux menus permettant de visualiser l'état de vos installations.



à deux participants en simultanéité ouvre de nouveaux horizons. Les deux nations concurrentes peuvent à loisir goûter au plaisir de la cohabitation ou plus simplement régler leurs différends territoriaux en passant par les armes au risque de provoquer une véritable catastrophe naturelle. Global effect, malgré ses apparences d'enfant prodige, ne parvient pas à égaler les promesses de Sim City. Les options sont nombreuses, la simulation de cité est réaliste, mais demeure un peu trop complexe pour que le joueur s'implique totalement dans cette mission écologique.

Contre-avis

J'avoue ne pas être tout à fait d'accord avec notre boulimique Christian. Certes le jeu est complexe, mais après quelques essais le joueur découvre de nouvelles ruses et en fait il s'adapte rapidement au soft. Mais complexe ça va, mais Global Effect est beaucoup plus convivial, avec en outre une ambiance sonore sympi. Tous les facteurs sont pris en compte et on a vraiment l'impression d'être en présence d'un monde en pleine évolution. Mais, j'aime bien !

Didier LATIL

ACE MARKET
LE SUPER SPECIALISTE DE LA V.P.C.
TEL. 43.38.77.77
100% COMPTANT AU CASH ON DELIVERY
Avec un service client exceptionnel

ATARI 1040 STE
+ 5 jeux
+ Manette
3.290 F
+ Moniteur couleur
5.290 F
+ Extension à 2 Mo
+ 400 F

ATARI 520 STE
+ 2 jeux
2.490 F
+ Moniteur couleur
4.490 F
+ Extension à 1 Mo
+ 200 F

AMIGA 500 PLUS
+ 30 jeux
+ Manette
2.990 F
+ Moniteur couleur
4.800 F
+ Extension à 2 Mo
+ 600 F

PERIPHERIALES AMIGA
DISQUES DURS à 100
PRO 120 3.890 F
PRO 250 4.990 F
PRO 512 6.390 F
DISQUES OPTI 8 2000
DISQUES OPTI 16 2.580 F
DISQUES OPTI 32 3.290 F
DISQUES OPTI 64 4.090 F

EXTENSIBLES AMIGA
A 7500
DATAFLEX RAM 3 Mo 580 F
DATAFLEX RAM 6 Mo 1.080 F
DATAFLEX RAM 1 Mo 3.490 F
A 500
112 Ko Ext. ext. 290 F
112 Ko Ext. ext. 290 F

EXTENSIBLES AMIGA
A 7500
SAB BOARD 2 Mo 1.790 F
SAB BOARD 1 Mo 2.490 F

EXTENSIBLES AMIGA
A 7500 PLUS
SAB BOARD 4 Mo 890 F
SAB BOARD 2 Mo 1.090 F
SAB BOARD 1 Mo 2.090 F

ACCESOIRES AMIGA
POISSON 112 120 F
CABLE PERIPHERIALES 50 F
CABLE MIDI 40 F
CABLE MIDI 40 F
CABLE MIDI 40 F
CABLE MIDI 40 F
CABLE MIDI 40 F

AMIGA
LECTEUR 112 120 F
720 F
AMIGA ou ATARI
LECTEUR 112 120 F
800 F

NOS POINTS FORTS:
● **PIRIX**
● **SERVICE RAPIDE**
● **GARANTIE**
● **ALIMENTATION**

CONSEILS PAR CORRESPONDANCE ET TELEPHONE

10% DE COMMANDE A DETOURNER A - ACE MARKET 40, RUE PELLERIN 75012 PARIS

NOM	PRODUIT	QUANTITE	PRIX
ADRESSE			
CP	VILLE		
TEL			TOTAL
FRANCS DE PORT: POULET 10 F (Pier 1) 1000 20 F			
TRANSPORT 100 F par colis. COUPON PRIX 10 F (Pier 1) 1000 20 F			
N° de carte	Date d'expiration		
DATE	SIGNATURE		

Constructor

Ce jeu de stratégie est un des plus profonds pour cet ordinateur. Vous y affronterez l'ordinateur dans une lutte implacable pour devenir l'unique propriétaire incontesté de la ville. Vous devez acquiescer les meilleurs terrains, leur assurer une bonne réputation et empêcher votre adversaire de faire la même chose. Pour cela, incendier ses immeubles ou poivrer à partir les propriétés n'est pas des actions inusitées. Construisez un ou des bâtiments "poivris" à côté d'un superbe bâtiment de votre rival, l'ataquez et...

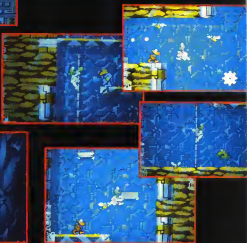


coup sûr la valeur de ce dernier. Ce sera aussi à vous de gérer le choix du matériel et l'aspect de vos constructions. Des heures de réflexion en perspective pour ceux qui patienteront jusqu'au mois de novembre.



Gotcha

Ce petit jeu d'arcade est un des produits en "level-up" à l'extérieur. C'est très beau, ça va très vite, il n'y a qu'à un bémol : l'aspect. La possibilité sera le point fort du jeu, avec pleins de bonus et d'armes dérivées. Soyez prêt pour cet automne.



The last Ninja 3

Enfin, la version ST de ce jeu d'arcade est quasiment finie. Même si le jeu n'a été que 15-20 ans, il est à l'heure de ce moment, les capacités de la ST.



ULTIMA

Agence de Paris :
Agence de Lille :
Agence de Marseille :

5 Boulevard Voltaire - 75011 Paris
72, 74 rue de Paris - 59800 Lille
26, rue de la Palud - 13001 Marseille

Tél: 16 (1) 43 38 96 31
Tél: 20 42 09 09
Tél: 91 33 24 25

Fax: 16 (1) 43 38 11 86
Fax: 20 57 09 29
Fax: 91 33 22 05

386 SX 25 MHz

- Disque dur 45 Mo
- Boîtier mini tower
- Alimentation 200 W
- 2 Mo Ram exten. à 8 Mo sur carte mère
- 2 ports série - 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)
- Clavier 102 touches
- Pack CD Rom intégré + Sound Blaster Pro
- Jeu VGA si choisi

8590 FTTG

même configuration avec

386 DX 25 MHz
9690 FTTG

même configuration avec

386 DX 33 MHz
84 Mo Cache 10690 FTTG

386 DX 33 MHz

- Disque dur 45 Mo
- Boîtier mini tower
- Alimentation 200 W
- 2 Mo Ram exten. à 8 Mo sur carte mère
- 2 ports série - 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)
- Clavier 102 touches
- Pack CD Rom intégré + Sound Blaster Pro
- Jeu VGA si choisi

14590 FTTG

même configuration avec

386 DX 40 MHz
15080 FTTG

même configuration avec

486 DX 33 MHz
17490 FTTG

OPTIONS :

supplément à ajouter à la configuration
à la place du disque dur de 45 Mo

- Disque dur 80 Mo + 990*
- Disque dur 105 Mo + 1390*
- Disque dur 120 Mo + 2290*
- Disque dur 160 Mo + 3590*

à la place de l'écran SVGA

- Ecran VGA Sony 1430 + 790*
- Ecran Multiscan Sony 1404 + 2990*
- Lincure supplémentaire + 490*
- 1 Mo Ram supplémentaire + 380*

à la place du MS Dos 5.0
+ Works/Windows + 2650*

Promotion du mois

- Carte vidéo 1 Mo Tseng Ltd 890*
- Carte vidéo 1 Mo Orchid Prodesigner 1890*
- Carte vidéo 1 Mo Orchid Fahrenheit 1280 3890*
- Pack CD Rom + Sound Blaster Pro 4490*

DELIVRANCE

Une fois de plus, l'Amiga s'affirme comme une formidable machine de jeu d'arcade. Delivrance est un jeu d'action qui fait immédiatement penser à Gods des Bitmap Brothers. La similitude avec ce dernier produit est d'autant plus flagrante que les ennemis possèdent une certaine intelligence. Il s'agit en l'occurrence de la ville de Stormlord. Vous dirigerez un "grand nain" à travers quatre niveaux,

Certains sont armés de lances, d'autres de marteaux et d'autres enfin craquent une rafale d'énergie. Outre les graphismes fabuleux (32 couleurs sur Amiga et 16 sur ST) et l'ambiance sonore, qui elle aussi devrait faire très mal, ce sont surtout les animations des personnages et plus spécialement celles du héros, qui



La santé de votre personnage est indiquée par sa taille en bas de l'écran. L'abandonnerait-il ?

vous plus dangereux les uns que les autres. Vous avez pour compagnon votre fidèle hache, qui peut être lancée ou servir en corps à corps. De nombreux adversaires vont tenter de se mesurer à vous. Sur les photos par exemple, les démons humanoïdes sont quasiment invisibles à l'écran. Vous distinguerez vaguement une forme qui se déplace à l'écran. Ils n'apparaissent que lorsqu'ils vont vous attaquer.



Les mouvements du héros sont superbement rendus.

PREVIEWS

Amiga / ST : avril
Editeur : 21st Century
Entertainment



Romancer les juifs vous ouvrira des passages.



Les explosions sont superbes et variées.

nous ont époustouffés. Prenons l'exemple de votre coup de hache. Le mouvement de votre nain est en effet décomposé en plusieurs sprites, rien de bien nouveau jusque là. La différence vient du fait que pour chaque sprite, trois positions successives du bras sont affichées simultanément. Ceci donne à l'écran une certaine impression de flou au niveau du bras et surtout une grande fluidité d'animation. De plus, les sprites sont globalement assez gros. Dernier détail, il faut aussi débloquer certains passages et résoudre quelques énigmes pour progresser. Notre gnome à nous, Didier devrait pouvoir le tester le mois prochain.



Les décors changent totalement à chaque niveau.



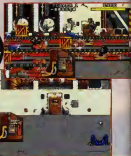
Comme toujours, divers monstres plus puissants réclameront de nombreux coups pour être vaincus.

DIE HARD 2



Le titre du film du même nom, Die Hard 2 (48 heures de plus) pour la version française) est un nouveau logiciel d'inscrivant dans la lignée d'Operation Wolf et autres Predator 2. Le joueur guide le bras d'un gentil flic chargé de nettoyer l'écran des méchants bandits qui y gambadent. La première scène se déroule dans le hall d'un aéroport. Les "cibles" sont dissimulées derrière des rangées de valises posées sur des tapis roulants évoluant sur plusieurs

plans. La difficulté, pour le joueur consiste à éviter de descendre les touristes et, dans une moindre mesure, à préserver leurs bagages chargés de souvenirs. Cet unique niveau que nous avons eu le plaisir d'observer ne présente aucune originalité par rapport à ses rivaux. En revanche, Die Hard 2 bénéficie d'une bonne réalisation tant au niveau graphique que sonore (même si les bruitages manquent un peu de punch). Ce nouveau bain de sang est annoncé par la société Grandlam, avec tout plein de niveaux.



PREVIEWS

Amiga / ST : mal
Éditeur : Grandlam



MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500

+ Périph. 2.490 F

+ Périph. + Extension 2.490 F

AMIGA 500 PLUS

Amiga 500 PLUS 2.990 F

+ Adaptateur ROM 1.5

Amiga PROMA Amiga 500 PLUS + Disque Dur 9.990 F

62 Mo extensible à 5 Mo de RAM 9.990 F

PACK PROMA Amiga 500 PLUS

Amiga 500 PLUS + Moniteur couleur 1083 F

+ Lecteur externe 3"1/2 + Joystick + Souris

+ 30 disques 3"1/2 + 1 jeu 5.450 F

AMIGA 600

Amiga 600 3.590 F

Amiga 600 + Disque Dur 20 Mo. Interim 4.990 F

AMIGA 3000 (16 bits)

+ Joystick 4.990 F

+ Joystick + Disque Dur 52 Mo. 7.990 F

AMIGA 3000

Amiga 3000 19.990 F

Amiga 3000 + Tower (5 Mo. 10 disques externes) 28.500 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F

Moniteur Couleur Stéréo 1083 F



COMPACT

AT 386 2 Mo RAM

Disque Dur 40 Mo. Min Tower

Carte + Moniteur Couleur VGA

Lecteur 3"1/2 1.5 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.5 Mo

Contrôleur 2"1/2 2"1/2 - Clavier 15 touches

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F

32 Mo. 3.800 F



AT 386 2 Mo Ram

Mini Tower 2 Mo Ram

Disque Dur 40 Mo

Lecteur 3"1/2 1.5 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.5 Mo

Carte VGA - Carte son Sound Blaster

Moniteur couleur VGA - Clavier 15 touches

Souris, Joystick, MS-DOS 3.11 - Jeu VGA au choix

Tapis souris, Log. de gestion, 9.900 F

386 33 Mhz + mémoire config

11.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

12.400 F

386 33 Mhz + mémoire config

IMMORTALS

PARADISE

9 Agilites = 1.950 F

34 Agilites = 2.950 F

COMMOORE

MPS 1275

Jet d'eau 1.950 F

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

Star 1275

WORK IN PROGRESS

Dans cette dernière partie de notre "Work In Progress" sur Ishar, nous vous présentons plus particulièrement les différents aspects du jeu de rôle Ishar et un bref récapitulatif de l'aventure.

LA VILLE

La ville est en fait un décor à part entière, le joueur ayant la possibilité de se promener dans les rues et d'accéder aux différents lieux. Par exemple dans les tavernes, le joueur et son équipe pourront dormir moyennant une certaine somme, se restaurer, recueillir des renseignements et même enrôler de nouveaux équipiers.



Un des visuels d'une ville dans lesquelles vous pourrez enrôler des portemanteaux.

A gauche, la version ST.
A droite, la version PC 256 couleurs.

LA MAGIE

Les sorts sont très nombreux (une quarantaine). Notons le "radar" par exemple qui permet de localiser la présence d'ennemis, l'"inversion" qui retourne les adversaires contre eux-mêmes (ils se lapent dessus !), la "répulsion" qui envoie les ennemis dans l'espace-temps. Au cours de la partie, on peut récolter différentes potions et créer ses propres recettes magiques en mélangeant tous ces ingrédients. Un recueil magique sera inclus dans le manuel. Attention aux erreurs de manipulation, car ces breuvages peuvent avoir des répercussions physiologiques inquiétantes (mutations diverses)...

Ishar

PREVIEWS

Amiga / PC / ST / avril
Éditeur : Silmarils

L'AVENTURE

La quête sera de longue haleine et de nombreuses aventures attendront le joueur. Il devra notamment se déguiser en moine pour entrer dans un temple maudit, retrouver une épée magique, récupérer une jeune vierge dans une ville d'orcs (attention car des membres de l'équipe pourront en tomber amoureux !), explorer des donjons gigantesques et parsemés de pièges, affronter des dragons, des géants, des sorcières, un monstre invisible dans une forêt angoissante... Parfois, il pourra même être amené à assassiner ses propres équipiers ; dans ce cas il faudra faire attention aux réactions en chaîne car les sympathisants de la victime pourront à leur tour se retourner contre l'agresseur ! Heureusement, des sorciers - assez chers - permettront de psychanalyser vos partenaires.

LES COMPETENCES

Les personnages possèdent leurs propres compétences. Elles sont très variées : endurance, compétence dans les armes, crochetage, pistage permettant de localiser les différentes contrées environnantes, détection et désamocage des pièges, connaissance des langues et des vieux parchemins...



Mieux vaut arriver devant ce monstre bien équipé, sinon c'est la déroute assurée.



Avant de pouvoir utiliser des sorts, il faudra les apprendre.



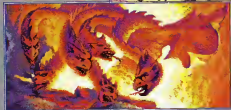
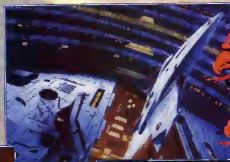
PREVIEWS

PC : fin avril
Éditeur :
Legend Software

PREVIEWS

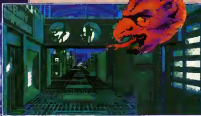
GATEWAY

Nous l'avions découvert au CES de Las Vegas, en janvier dernier, et nous devions pouvoir le tester au mois d'avril. Après les deux Spellcasting et Timequest, les programmeurs de Legend Software ont trouvé une interface de commande des plus intéressante qui leur permet de sortir des jeux d'aventures à un rythme soutenu. L'analyseur syntaxique est sans aucun doute l'un des plus puissants jamais créé. Tout se joue à



la souris, en sélectionnant des verbes et des mots pour former des ordres assez complexes. Il ne reste plus qu'à espérer une version française. L'histoire est complètement inspirée des romans du célèbre écrivain de SF Frédéric Pohl. L'aventure se déroule au XIII^{ème} siècle. La race humaine découvre de nouvelles planètes et surtout Gateway, une gigantesque station spatiale appartenant à une race extraterrestre disparue depuis 500 000 ans, les Heeches.

PREVIEWS



De cette base, les aventuriers montent à bord de vaisseaux pré-programmés par ces mystérieux créateurs. La destination de leur voyage leur est complètement inconnue. Vous êtes un de ces jeunes loups de l'espace et allez être plongé en plein cœur d'aventures fabuleuses. Exploration de nou-



velles planètes, énigmes et combat final dans une réalité virtuelle genre Cyberspace. Le scénario semble encore plus travaillé et, cette fois-ci, la réalisation a fait de nets progrès. A vous de juger !

Treasure of the savage frontier

Une compagnie SSI semble décidée à nous préparer des jeux de rôles bénéficiant enfin d'une bonne réalisation. Si les écrans graphiques ne valent pas encore ceux des jeux d'aventures Sierra, ils tiennent cependant mieux la route que ceux des versions précédentes. Idem pour les musiques et les bruitages qui s'annoncent respectivement comme beaucoup plus mélodieux et réalistes. Le système de jeu reste une constante. Tant mieux, car c'était bien là le point fort des produits AD&D de cette société. Autre amélioration, le scénario et l'interaction avec les divers personnages rencontrés, une romance bien dangereuse vous attend. L'histoire



Pour une fois, les prophètes de chez SSI ont fait un effort sur l'utilisation des digitalisations de dessins "made in TSR".



reste globalement linéaire, mais le joueur aura de plus en plus souvent l'occasion d'influencer le déroulement de l'aventure. Autre innovation, les mouvements sont influencés par les conditions météo et

au cours des combats, comme pour Buck Rogers, vous serez amené à diriger d'autres personnages. Vous pourrez bien sûr reprendre vos personnages de Gateway To The Savage Frontier ou en créer de nouveaux

qui débiteront au niveau 5. Quoiqu'il en soit, Treasure risque fort d'être le meilleur jeu du genre édité par SSI depuis sa création.

PC - fin avril
Editeur : SSI

Pacific Islands

Nous sommes en 1995...

Les communistes soviétiques, soulevés par la Corée du Nord, ont envahi l'Etat de Yama Yama, dans le Pacifique. Votre groupe de blindés revient du Golfe Persique, et vous êtes l'unité américaine la plus proche. Vous devez libérer ce centre vital de communications.

Pacific Islands est une course infernale contre le temps!

Une 3D inégalée!

• Une rapidité d'opérationnelle et une 3D en temps réel sans le moindre décalage perceptible, super temps!

• Le jeu est très riche, réaliste, l'exploration des lieux nous ennuie.

Choix des Batailles

• Vous devez récupérer les 5 clés du succès de Yama Yama.

• Vous devez développer votre propre stratégie pour chaque campagne.

• Récupérer de nouvelles unités pour chaque bataille.

Batailles de Chars

• Plus de 100 véhicules militaires vous offrent une grande variété.

• Libérer des villages détruits des débris des machines ennemies les lignes de communication ennemies ne plus profiter de la jungle, défenses des chars.

Matériel Militaire

• 1200 véhicules militaires (M1 et M2 Abrams).

• Un matériel d'armes de 10 millions de dollars sans valeur comptable!

• Vous pouvez contrôler, détruire ou réparer les chars ennemis.

Financer votre campagne

• Vous pouvez financer pour la destruction des chars ennemis.

• Vous pouvez en cas de désastre, créer des chars pour chaque camp.

Système de Communications

• Améliorer les communications, les radios.

• Repérer les véhicules de reconnaissance ennemis (M1 et M2 Abrams) pour les détruire.

Système de contrôle unique

• Contrôle des chars et des rapports d'activités.

• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.

• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.

• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.

• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.

• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.

• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.

• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.

• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.

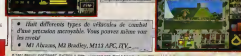
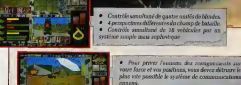
• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.

• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.

• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.

• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.

• Contrôle des chars de l'ennemi et du contrôle de chaque camp.



4 M1 Abrams, 4 M2 Abrams, 4 M3 Abrams, 4 M4 Abrams, 4 M5 Abrams, 4 M6 Abrams, 4 M7 Abrams, 4 M8 Abrams, 4 M9 Abrams, 4 M10 Abrams, 4 M11 Abrams, 4 M12 Abrams, 4 M13 Abrams, 4 M14 Abrams, 4 M15 Abrams, 4 M16 Abrams, 4 M17 Abrams, 4 M18 Abrams, 4 M19 Abrams, 4 M20 Abrams, 4 M21 Abrams, 4 M22 Abrams, 4 M23 Abrams, 4 M24 Abrams, 4 M25 Abrams, 4 M26 Abrams, 4 M27 Abrams, 4 M28 Abrams, 4 M29 Abrams, 4 M30 Abrams, 4 M31 Abrams, 4 M32 Abrams, 4 M33 Abrams, 4 M34 Abrams, 4 M35 Abrams, 4 M36 Abrams, 4 M37 Abrams, 4 M38 Abrams, 4 M39 Abrams, 4 M40 Abrams, 4 M41 Abrams, 4 M42 Abrams, 4 M43 Abrams, 4 M44 Abrams, 4 M45 Abrams, 4 M46 Abrams, 4 M47 Abrams, 4 M48 Abrams, 4 M49 Abrams, 4 M50 Abrams, 4 M51 Abrams, 4 M52 Abrams, 4 M53 Abrams, 4 M54 Abrams, 4 M55 Abrams, 4 M56 Abrams, 4 M57 Abrams, 4 M58 Abrams, 4 M59 Abrams, 4 M60 Abrams, 4 M61 Abrams, 4 M62 Abrams, 4 M63 Abrams, 4 M64 Abrams, 4 M65 Abrams, 4 M66 Abrams, 4 M67 Abrams, 4 M68 Abrams, 4 M69 Abrams, 4 M70 Abrams, 4 M71 Abrams, 4 M72 Abrams, 4 M73 Abrams, 4 M74 Abrams, 4 M75 Abrams, 4 M76 Abrams, 4 M77 Abrams, 4 M78 Abrams, 4 M79 Abrams, 4 M80 Abrams, 4 M81 Abrams, 4 M82 Abrams, 4 M83 Abrams, 4 M84 Abrams, 4 M85 Abrams, 4 M86 Abrams, 4 M87 Abrams, 4 M88 Abrams, 4 M89 Abrams, 4 M90 Abrams, 4 M91 Abrams, 4 M92 Abrams, 4 M93 Abrams, 4 M94 Abrams, 4 M95 Abrams, 4 M96 Abrams, 4 M97 Abrams, 4 M98 Abrams, 4 M99 Abrams, 4 M100 Abrams, 4 M101 Abrams, 4 M102 Abrams, 4 M103 Abrams, 4 M104 Abrams, 4 M105 Abrams, 4 M106 Abrams, 4 M107 Abrams, 4 M108 Abrams, 4 M109 Abrams, 4 M110 Abrams, 4 M111 Abrams, 4 M112 Abrams, 4 M113 Abrams, 4 M114 Abrams, 4 M115 Abrams, 4 M116 Abrams, 4 M117 Abrams, 4 M118 Abrams, 4 M119 Abrams, 4 M120 Abrams, 4 M121 Abrams, 4 M122 Abrams, 4 M123 Abrams, 4 M124 Abrams, 4 M125 Abrams, 4 M126 Abrams, 4 M127 Abrams, 4 M128 Abrams, 4 M129 Abrams, 4 M130 Abrams, 4 M131 Abrams, 4 M132 Abrams, 4 M133 Abrams, 4 M134 Abrams, 4 M135 Abrams, 4 M136 Abrams, 4 M137 Abrams, 4 M138 Abrams, 4 M139 Abrams, 4 M140 Abrams, 4 M141 Abrams, 4 M142 Abrams, 4 M143 Abrams, 4 M144 Abrams, 4 M145 Abrams, 4 M146 Abrams, 4 M147 Abrams, 4 M148 Abrams, 4 M149 Abrams, 4 M150 Abrams, 4 M151 Abrams, 4 M152 Abrams, 4 M153 Abrams, 4 M154 Abrams, 4 M155 Abrams, 4 M156 Abrams, 4 M157 Abrams, 4 M158 Abrams, 4 M159 Abrams, 4 M160 Abrams, 4 M161 Abrams, 4 M162 Abrams, 4 M163 Abrams, 4 M164 Abrams, 4 M165 Abrams, 4 M166 Abrams, 4 M167 Abrams, 4 M168 Abrams, 4 M169 Abrams, 4 M170 Abrams, 4 M171 Abrams, 4 M172 Abrams, 4 M173 Abrams, 4 M174 Abrams, 4 M175 Abrams, 4 M176 Abrams, 4 M177 Abrams, 4 M178 Abrams, 4 M179 Abrams, 4 M180 Abrams, 4 M181 Abrams, 4 M182 Abrams, 4 M183 Abrams, 4 M184 Abrams, 4 M185 Abrams, 4 M186 Abrams, 4 M187 Abrams, 4 M188 Abrams, 4 M189 Abrams, 4 M190 Abrams, 4 M191 Abrams, 4 M192 Abrams, 4 M193 Abrams, 4 M194 Abrams, 4 M195 Abrams, 4 M196 Abrams, 4 M197 Abrams, 4 M198 Abrams, 4 M199 Abrams, 4 M200 Abrams, 4 M201 Abrams, 4 M202 Abrams, 4 M203 Abrams, 4 M204 Abrams, 4 M205 Abrams, 4 M206 Abrams, 4 M207 Abrams, 4 M208 Abrams, 4 M209 Abrams, 4 M210 Abrams, 4 M211 Abrams, 4 M212 Abrams, 4 M213 Abrams, 4 M214 Abrams, 4 M215 Abrams, 4 M216 Abrams, 4 M217 Abrams, 4 M218 Abrams, 4 M219 Abrams, 4 M220 Abrams, 4 M221 Abrams, 4 M222 Abrams, 4 M223 Abrams, 4 M224 Abrams, 4 M225 Abrams, 4 M226 Abrams, 4 M227 Abrams, 4 M228 Abrams, 4 M229 Abrams, 4 M230 Abrams, 4 M231 Abrams, 4 M232 Abrams, 4 M233 Abrams, 4 M234 Abrams, 4 M235 Abrams, 4 M236 Abrams, 4 M237 Abrams, 4 M238 Abrams, 4 M239 Abrams, 4 M240 Abrams, 4 M241 Abrams, 4 M242 Abrams, 4 M243 Abrams, 4 M244 Abrams, 4 M245 Abrams, 4 M246 Abrams, 4 M247 Abrams, 4 M248 Abrams, 4 M249 Abrams, 4 M250 Abrams, 4 M251 Abrams, 4 M252 Abrams, 4 M253 Abrams, 4 M254 Abrams, 4 M255 Abrams, 4 M256 Abrams, 4 M257 Abrams, 4 M258 Abrams, 4 M259 Abrams, 4 M260 Abrams, 4 M261 Abrams, 4 M262 Abrams, 4 M263 Abrams, 4 M264 Abrams, 4 M265 Abrams, 4 M266 Abrams, 4 M267 Abrams, 4 M268 Abrams, 4 M269 Abrams, 4 M270 Abrams, 4 M271 Abrams, 4 M272 Abrams, 4 M273 Abrams, 4 M274 Abrams, 4 M275 Abrams, 4 M276 Abrams, 4 M277 Abrams, 4 M278 Abrams, 4 M279 Abrams, 4 M280 Abrams, 4 M281 Abrams, 4 M282 Abrams, 4 M283 Abrams, 4 M284 Abrams, 4 M285 Abrams, 4 M286 Abrams, 4 M287 Abrams, 4 M288 Abrams, 4 M289 Abrams, 4 M290 Abrams, 4 M291 Abrams, 4 M292 Abrams, 4 M293 Abrams, 4 M294 Abrams, 4 M295 Abrams, 4 M296 Abrams, 4 M297 Abrams, 4 M298 Abrams, 4 M299 Abrams, 4 M300 Abrams, 4 M301 Abrams, 4 M302 Abrams, 4 M303 Abrams, 4 M304 Abrams, 4 M305 Abrams, 4 M306 Abrams, 4 M307 Abrams, 4 M308 Abrams, 4 M309 Abrams, 4 M310 Abrams, 4 M311 Abrams, 4 M312 Abrams, 4 M313 Abrams, 4 M314 Abrams, 4 M315 Abrams, 4 M316 Abrams, 4 M317 Abrams, 4 M318 Abrams, 4 M319 Abrams, 4 M320 Abrams, 4 M321 Abrams, 4 M322 Abrams, 4 M323 Abrams, 4 M324 Abrams, 4 M325 Abrams, 4 M326 Abrams, 4 M327 Abrams, 4 M328 Abrams, 4 M329 Abrams, 4 M330 Abrams, 4 M331 Abrams, 4 M332 Abrams, 4 M333 Abrams, 4 M334 Abrams, 4 M335 Abrams, 4 M336 Abrams, 4 M337 Abrams, 4 M338 Abrams, 4 M339 Abrams, 4 M340 Abrams, 4 M341 Abrams, 4 M342 Abrams, 4 M343 Abrams, 4 M344 Abrams, 4 M345 Abrams, 4 M346 Abrams, 4 M347 Abrams, 4 M348 Abrams, 4 M349 Abrams, 4 M350 Abrams, 4 M351 Abrams, 4 M352 Abrams, 4 M353 Abrams, 4 M354 Abrams, 4 M355 Abrams, 4 M356 Abrams, 4 M357 Abrams, 4 M358 Abrams, 4 M359 Abrams, 4 M360 Abrams, 4 M361 Abrams, 4 M362 Abrams, 4 M363 Abrams, 4 M364 Abrams, 4 M365 Abrams, 4 M366 Abrams, 4 M367 Abrams, 4 M368 Abrams, 4 M369 Abrams, 4 M370 Abrams, 4 M371 Abrams, 4 M372 Abrams, 4 M373 Abrams, 4 M374 Abrams, 4 M375 Abrams, 4 M376 Abrams, 4 M377 Abrams, 4 M378 Abrams, 4 M379 Abrams, 4 M380 Abrams, 4 M381 Abrams, 4 M382 Abrams, 4 M383 Abrams, 4 M384 Abrams, 4 M385 Abrams, 4 M386 Abrams, 4 M387 Abrams, 4 M388 Abrams, 4 M389 Abrams, 4 M390 Abrams, 4 M391 Abrams, 4 M392 Abrams, 4 M393 Abrams, 4 M394 Abrams, 4 M395 Abrams, 4 M396 Abrams, 4 M397 Abrams, 4 M398 Abrams, 4 M399 Abrams, 4 M400 Abrams, 4 M401 Abrams, 4 M402 Abrams, 4 M403 Abrams, 4 M404 Abrams, 4 M405 Abrams, 4 M406 Abrams, 4 M407 Abrams, 4 M408 Abrams, 4 M409 Abrams, 4 M410 Abrams, 4 M411 Abrams, 4 M412 Abrams, 4 M413 Abrams, 4 M414 Abrams, 4 M415 Abrams, 4 M416 Abrams, 4 M417 Abrams, 4 M418 Abrams, 4 M419 Abrams, 4 M420 Abrams, 4 M421 Abrams, 4 M422 Abrams, 4 M423 Abrams, 4 M424 Abrams, 4 M425 Abrams, 4 M426 Abrams, 4 M427 Abrams, 4 M428 Abrams, 4 M429 Abrams, 4 M430 Abrams, 4 M431 Abrams, 4 M432 Abrams, 4 M433 Abrams, 4 M434 Abrams, 4 M435 Abrams, 4 M436 Abrams, 4 M437 Abrams, 4 M438 Abrams, 4 M439 Abrams, 4 M440 Abrams, 4 M441 Abrams, 4 M442 Abrams, 4 M443 Abrams, 4 M444 Abrams, 4 M445 Abrams, 4 M446 Abrams, 4 M447 Abrams, 4 M448 Abrams, 4 M449 Abrams, 4 M450 Abrams, 4 M451 Abrams, 4 M452 Abrams, 4 M453 Abrams, 4 M454 Abrams, 4 M455 Abrams, 4 M456 Abrams, 4 M457 Abrams, 4 M458 Abrams, 4 M459 Abrams, 4 M460 Abrams, 4 M461 Abrams, 4 M462 Abrams, 4 M463 Abrams, 4 M464 Abrams, 4 M465 Abrams, 4 M466 Abrams, 4 M467 Abrams, 4 M468 Abrams, 4 M469 Abrams, 4 M470 Abrams, 4 M471 Abrams, 4 M472 Abrams, 4 M473 Abrams, 4 M474 Abrams, 4 M475 Abrams, 4 M476 Abrams, 4 M477 Abrams, 4 M478 Abrams, 4 M479 Abrams, 4 M480 Abrams, 4 M481 Abrams, 4 M482 Abrams, 4 M483 Abrams, 4 M484 Abrams, 4 M485 Abrams, 4 M486 Abrams, 4 M487 Abrams, 4 M488 Abrams, 4 M489 Abrams, 4 M490 Abrams, 4 M491 Abrams, 4 M492 Abrams, 4 M493 Abrams, 4 M494 Abrams, 4 M495 Abrams, 4 M496 Abrams, 4 M497 Abrams, 4 M498 Abrams, 4 M499 Abrams, 4 M500 Abrams, 4 M501 Abrams, 4 M502 Abrams, 4 M503 Abrams, 4 M504 Abrams, 4 M505 Abrams, 4 M506 Abrams, 4 M507 Abrams, 4 M508 Abrams, 4 M509 Abrams, 4 M510 Abrams, 4 M511 Abrams, 4 M512 Abrams, 4 M513 Abrams, 4 M514 Abrams, 4 M515 Abrams, 4 M516 Abrams, 4 M517 Abrams, 4 M518 Abrams, 4 M519 Abrams, 4 M520 Abrams, 4 M521 Abrams, 4 M522 Abrams, 4 M523 Abrams, 4 M524 Abrams, 4 M525 Abrams, 4 M526 Abrams, 4 M527 Abrams, 4 M528 Abrams, 4 M529 Abrams, 4 M530 Abrams, 4 M531 Abrams, 4 M532 Abrams, 4 M533 Abrams, 4 M534 Abrams, 4 M535 Abrams, 4 M536 Abrams, 4 M537 Abrams, 4 M538 Abrams, 4 M539 Abrams, 4 M540 Abrams, 4 M541 Abrams, 4 M542 Abrams, 4 M543 Abrams, 4 M544 Abrams, 4 M545 Abrams, 4 M546 Abrams, 4 M547 Abrams, 4 M548 Abrams, 4 M549 Abrams, 4 M550 Abrams, 4 M551 Abrams, 4 M552 Abrams, 4 M553 Abrams, 4 M554 Abrams, 4 M555 Abrams, 4 M556 Abrams, 4 M557 Abrams, 4 M558 Abrams, 4 M559 Abrams, 4 M560 Abrams, 4 M561 Abrams, 4 M562 Abrams, 4 M563 Abrams, 4 M564 Abrams, 4 M565 Abrams, 4 M566 Abrams, 4 M567 Abrams, 4 M568 Abrams, 4 M569 Abrams, 4 M570 Abrams, 4 M571 Abrams, 4 M572 Abrams, 4 M573 Abrams, 4 M574 Abrams, 4 M575 Abrams, 4 M576 Abrams, 4 M577 Abrams, 4 M578 Abrams, 4 M579 Abrams, 4 M580 Abrams, 4 M581 Abrams, 4 M582 Abrams, 4 M583 Abrams, 4 M584 Abrams, 4 M585 Abrams, 4 M586 Abrams, 4 M587 Abrams, 4 M588 Abrams, 4 M589 Abrams, 4 M590 Abrams, 4 M591 Abrams, 4 M592 Abrams, 4 M593 Abrams, 4 M594 Abrams, 4 M595 Abrams, 4 M596 Abrams, 4 M597 Abrams, 4 M598 Abrams, 4 M599 Abrams, 4 M600 Abrams, 4 M601 Abrams, 4 M602 Abrams, 4 M603 Abrams, 4 M604 Abrams, 4 M605 Abrams, 4 M606 Abrams, 4 M607 Abrams, 4 M608 Abrams, 4 M609 Abrams, 4 M610 Abrams, 4 M611 Abrams, 4 M612 Abrams, 4 M613 Abrams, 4 M614 Abrams, 4 M615 Abrams, 4 M616 Abrams, 4 M617 Abrams, 4 M618 Abrams, 4 M619 Abrams, 4 M620 Abrams, 4 M621 Abrams, 4 M622 Abrams, 4 M623 Abrams, 4 M624 Abrams, 4 M625 Abrams, 4 M626 Abrams, 4 M627 Abrams, 4 M628 Abrams, 4 M629 Abrams, 4 M630 Abrams, 4 M631 Abrams, 4 M632 Abrams, 4 M633 Abrams, 4 M634 Abrams, 4 M635 Abrams, 4 M636 Abrams, 4 M637 Abrams, 4 M638 Abrams, 4 M639 Abrams, 4 M640 Abrams, 4 M641 Abrams, 4 M642 Abrams, 4 M643 Abrams, 4 M644 Abrams, 4 M645 Abrams, 4 M646 Abrams, 4 M647 Abrams, 4 M648 Abrams, 4 M649 Abrams, 4 M650 Abrams, 4 M651 Abrams, 4 M652 Abrams, 4 M653 Abrams, 4 M654 Abrams, 4 M655 Abrams, 4 M656 Abrams, 4 M657 Abrams, 4 M658 Abrams, 4 M659 Abrams, 4 M660 Abrams, 4 M661 Abrams, 4 M662 Abrams, 4 M663 Abrams, 4 M664 Abrams, 4 M665 Abrams, 4 M666 Abrams, 4 M667 Abrams, 4 M668 Abrams, 4 M669 Abrams, 4 M670 Abrams, 4 M671 Abrams, 4 M672 Abrams, 4 M673 Abrams, 4 M674 Abrams, 4 M675 Abrams, 4 M676 Abrams, 4 M677 Abrams, 4 M678 Abrams, 4 M679 Abrams, 4 M680 Abrams, 4 M681 Abrams, 4 M682 Abrams, 4 M683 Abrams, 4 M684 Abrams, 4 M685 Abrams, 4 M686 Abrams, 4 M687 Abrams, 4 M688 Abrams, 4 M689 Abrams, 4 M690 Abrams, 4 M691 Abrams, 4 M692 Abrams, 4 M693 Abrams, 4 M694 Abrams, 4 M695 Abrams, 4 M696 Abrams, 4 M697 Abrams, 4 M698 Abrams, 4 M699 Abrams, 4 M700 Abrams, 4 M701 Abrams, 4 M702 Abrams, 4 M703 Abrams, 4 M704 Abrams, 4 M705 Abrams, 4 M706 Abrams, 4 M707 Abrams, 4 M708 Abrams, 4 M709 Abrams, 4 M710 Abrams, 4 M711 Abrams, 4 M712 Abrams, 4 M713 Abrams, 4 M714 Abrams, 4 M715 Abrams, 4 M716 Abrams, 4 M717 Abrams, 4 M718 Abrams, 4 M719 Abrams, 4 M720 Abrams, 4 M721 Abrams, 4 M722 Abrams, 4 M723 Abrams, 4 M724 Abrams, 4 M725 Abrams, 4 M726 Abrams, 4 M727 Abrams, 4 M728 Abrams, 4 M729 Abrams, 4 M730 Abrams, 4 M731 Abrams, 4 M732 Abrams, 4 M733 Abrams, 4 M734 Abrams, 4 M735 Abrams, 4 M736 Abrams, 4 M737 Abrams, 4 M738 Abrams, 4 M739 Abrams, 4 M740 Abrams, 4 M741 Abrams, 4 M742 Abrams, 4 M743 Abrams, 4 M744 Abrams, 4 M745 Abrams, 4 M746 Abrams, 4 M747 Abrams, 4 M748 Abrams, 4 M749 Abrams, 4 M750 Abrams, 4 M751 Abrams, 4 M752 Abrams, 4 M753 Abrams, 4 M754 Abrams, 4 M755 Abrams, 4 M756 Abrams, 4 M757 Abrams, 4 M758 Abrams, 4 M759 Abrams, 4 M760 Abrams, 4 M761 Abrams, 4 M762 Abrams, 4 M763 Abrams, 4 M764 Abrams, 4 M765 Abrams, 4 M766 Abrams, 4 M767 Abrams, 4 M768 Abrams, 4 M769 Abrams, 4 M770 Abrams, 4 M771 Abrams, 4 M772 Abrams, 4 M773 Abrams, 4 M774 Abrams, 4 M775 Abrams, 4 M776 Abrams, 4 M777 Abrams, 4 M778 Abrams, 4 M779 Abrams, 4 M780 Abrams, 4 M781 Abrams, 4 M782 Abrams, 4 M783 Abrams, 4 M784 Abrams, 4 M785 Abrams, 4 M786 Abrams, 4 M787 Abrams, 4 M788 Abrams, 4 M789 Abrams, 4 M790 Abrams, 4 M791 Abrams, 4 M792 Abrams, 4 M793 Abrams, 4 M794 Abrams, 4 M795 Abrams, 4 M796 Abrams, 4 M797 Abrams, 4 M798 Abrams, 4 M799 Abrams, 4 M800 Abrams, 4 M801 Abrams, 4 M802 Abrams, 4 M803 Abrams, 4 M804 Abrams, 4 M805 Abrams, 4 M806 Abrams, 4 M807 Abrams, 4 M808 Abrams, 4 M809 Abrams, 4 M810 Abrams, 4 M811 Abrams, 4 M812 Abrams, 4 M813 Abrams, 4 M814 Abrams, 4 M815 Abrams, 4 M816 Abrams, 4 M817 Abrams, 4 M818 Abrams, 4 M819 Abrams, 4 M820 Abrams, 4 M821 Abrams, 4 M822 Abrams, 4 M823 Abrams, 4 M824 Abrams, 4 M825 Abrams, 4 M826 Abrams, 4 M827 Abrams, 4 M828 Abrams, 4 M829 Abrams, 4 M830 Abrams, 4 M831 Abrams, 4 M832 Abrams, 4 M833 Abrams, 4 M834 Abrams, 4 M835 Abrams, 4 M836 Abrams, 4 M837 Abrams, 4 M838 Abrams, 4 M839 Abrams, 4 M840 Abrams, 4 M841 Abrams, 4 M842 Abrams, 4 M843 Abrams, 4 M844 Abrams, 4 M845 Abrams, 4 M846 Abrams, 4 M847 Abrams, 4 M848 Abrams, 4 M849 Abrams, 4 M850 Abrams, 4 M851 Abrams, 4 M852 Abrams, 4 M853 Abrams, 4 M854 Abrams, 4 M855 Abrams, 4 M856 Abrams, 4 M857 Abrams, 4 M858 Abrams, 4 M859 Abrams, 4 M860 Abrams, 4 M861 Abrams, 4 M862 Abrams, 4 M863 Abrams, 4 M864 Abrams, 4 M865 Abrams, 4 M866 Abrams, 4 M867 Abrams, 4 M868 Abrams, 4 M869 Abrams, 4 M870 Abrams, 4 M871 Abrams, 4 M872 Abrams, 4 M873 Abrams, 4 M874 Abrams, 4 M875 Abrams, 4 M876 Abrams, 4 M877 Abrams, 4 M878 Abrams, 4 M879 Abrams, 4 M880 Abrams, 4 M881 Abrams, 4 M882 Abrams, 4 M883 Abrams, 4 M884 Abrams, 4 M885 Abrams, 4 M886 Abrams, 4 M887 Abrams, 4 M888 Abrams, 4 M889 Abrams, 4 M890 Abrams, 4 M891 Abrams, 4 M892 Abrams, 4 M893 Abrams, 4 M894 Abrams, 4 M895 Abrams, 4 M896 Abrams, 4 M897 Abrams, 4 M898 Abrams, 4 M899 Abrams, 4 M900 Abrams, 4 M901 Abrams, 4 M902 Abrams, 4 M903 Abrams, 4 M904 Abrams, 4 M905 Abrams, 4 M906 Abrams, 4 M907 Abrams, 4 M908 Abrams, 4 M909 Abrams, 4 M910 Abrams, 4 M911 Abrams, 4 M912 Abrams, 4 M913 Abrams, 4 M914 Abrams, 4 M915 Abrams, 4 M916 Abrams, 4 M917 Abrams, 4 M918 Abrams, 4 M919 Abrams, 4 M920 Abrams, 4 M921 Abrams, 4 M922 Abrams, 4 M923 Abrams, 4 M924 Abrams, 4 M925 Abrams, 4 M926 Abrams, 4 M927 Abrams, 4 M928 Abrams, 4 M929 Abrams, 4 M930 Abrams, 4 M931 Abrams, 4 M932 Abrams, 4 M933 Abrams, 4 M934 Abrams, 4 M935 Abrams, 4 M936 Abrams, 4 M937 Abrams, 4 M938 Abrams, 4 M939 Abrams, 4 M940 Abrams, 4 M941 Abrams, 4 M942 Abrams, 4 M943 Abrams, 4 M944 Abrams, 4 M945 Abrams, 4 M946 Abrams, 4 M947 Abrams, 4 M948 Abrams, 4 M949 Abrams, 4 M950 Abrams, 4 M951 Abrams, 4 M952 Abrams, 4 M953 Abrams, 4 M954 Abrams, 4 M955 Abrams, 4 M956 Abrams, 4 M957 Abrams, 4 M958 Abrams, 4 M959 Abrams, 4 M960 Abrams, 4 M961 Abrams, 4 M962 Abrams, 4 M963 Abrams, 4 M964 Abrams, 4 M965 Abrams, 4 M966 Abrams, 4 M967 Abrams, 4 M968 Abrams, 4 M969 Abrams, 4 M970 Abrams, 4 M971 Abrams, 4 M972 Abrams, 4 M973 Abrams, 4 M974 Abrams, 4 M975 Abrams, 4 M976 Abrams, 4 M977 Abrams, 4 M978 Abrams, 4 M979 Abrams, 4 M980 Abrams, 4 M981 Abrams, 4 M982 Abrams, 4 M983 Abrams, 4 M984 Abrams, 4 M985 Abrams, 4 M986 Abrams, 4 M987 Abrams, 4 M988 Abrams, 4 M989 Abrams, 4 M990 Abrams, 4 M991 Abrams, 4 M992 Abrams, 4 M993 Abrams, 4 M994 Abrams, 4 M995 Abrams, 4 M996 Abrams, 4 M997 Abrams, 4 M998 Abrams, 4 M999 Abrams, 4 M1000 Abrams, 4 M1001 Abrams, 4 M1002 Abrams, 4 M1003 Abrams, 4 M1004 Abrams, 4 M1005 Abrams, 4 M1006 Abrams, 4 M1007 Abrams, 4 M1008 Abrams, 4 M1009 Abrams, 4 M1010 Abrams, 4 M1011 Abrams, 4 M1012 Abrams, 4 M1013 Abrams, 4 M1014 Abrams, 4 M1015 Abrams, 4 M1016 Abrams, 4 M1017 Abrams, 4 M1018 Abrams, 4 M1019 Abrams, 4 M1020 Abrams, 4 M1021 Abrams, 4 M1022 Abrams, 4 M1023 Abrams, 4 M1024 Abrams, 4 M1025 Abrams, 4 M1026 Abrams, 4 M1027 Abrams, 4 M1028 Abrams, 4 M1029 Abrams, 4 M1030 Abrams, 4 M1031 Abrams, 4 M1032 Abrams, 4 M1033 Abrams, 4 M1034 Abrams, 4 M1035 Abrams, 4 M1036 Abrams, 4 M1037 Abrams, 4 M1038 Abrams, 4 M1039 Abrams, 4 M1040 Abrams, 4 M1041 Abrams, 4 M1042 Abrams, 4 M1043 Abrams, 4 M1044 Abrams, 4 M1045 Abrams, 4 M1046 Abrams, 4 M1047 Abrams, 4 M1048 Abrams, 4 M1049 Abrams, 4 M1050 Abrams, 4 M1051 Abrams, 4 M1052 Abrams, 4 M1053 Abrams, 4 M1054 Abrams, 4 M1055 Abrams, 4 M1056 Abrams, 4 M1057 Abrams, 4 M1058 Abrams, 4 M1059 Abrams, 4 M1060 Abrams, 4 M1061 Abrams, 4 M1062 Abrams, 4 M1063 Abrams, 4 M1064 Abrams, 4 M1065 Abrams, 4 M1066 Abrams, 4 M1067 Abrams, 4 M1068 Abrams, 4 M1069 Abrams, 4 M1070 Abrams, 4 M1071 Abrams, 4 M1072 Abrams, 4 M1073 Abrams, 4 M1074 Abrams, 4 M1075 Abrams, 4 M1076 Abrams, 4 M1077 Abrams, 4 M1078 Abrams, 4 M1079 Abrams, 4 M1080 Abrams, 4 M1081 Abrams, 4 M1082 Abrams, 4 M1083 Abrams, 4 M1084 Abrams, 4 M1085 Abrams, 4 M1086 Abrams, 4 M1087 Abrams, 4 M1088 Abrams, 4 M1089 Abrams, 4 M1090 Abrams, 4 M1091 Abrams, 4 M1092 Abrams, 4 M1093 Abrams, 4 M1094 Abrams, 4 M1095 Abrams, 4 M1096 Abrams, 4 M1097 Abrams, 4 M1098 Abrams, 4 M1099 Abrams, 4 M1100 Abrams, 4 M1101 Abrams, 4 M1102 Abrams, 4 M1103 Abrams, 4 M1104 Abrams, 4 M1105 Abrams, 4 M1106 Abrams, 4 M1107 Abrams, 4 M1108 Abrams, 4 M1109 Abrams, 4 M1110 Abrams, 4 M1111 Abrams, 4 M1112 Abrams, 4 M1113 Abrams, 4 M1114 Abrams, 4 M1115 Abrams, 4 M1116 Abrams, 4 M1117 Abrams, 4 M1118 Abrams, 4 M1119 Abrams, 4 M1120 Abrams, 4 M1121 Abrams, 4 M1122 Abrams, 4 M1123 Abrams, 4 M1124 Abrams, 4 M1125 Abrams, 4 M1126 Abrams, 4 M1127 Abrams, 4 M1128 Abrams, 4 M1129 Abrams, 4 M1130 Abrams, 4 M1131 Abrams, 4 M1132 Abrams, 4 M1133 Abrams, 4 M1134 Abrams, 4 M1135 Abrams, 4 M1136 Abrams, 4 M1137 Abrams, 4 M1138 Abrams, 4 M1139 Abrams, 4 M1140 Abrams, 4 M1141 Abrams, 4 M1142 Abrams, 4 M1143 Abrams, 4 M1144 Abrams, 4 M1145 Abrams, 4 M1146 Abrams, 4 M1147 Abrams, 4 M1148 Abrams, 4 M1149 Abrams, 4 M1150 Abrams, 4 M1151 Abrams, 4 M1152 Abrams, 4 M1153 Abrams, 4 M1154 Abrams, 4 M1155 Abrams, 4 M1156 Abrams, 4 M1157 Abrams, 4 M1158 Abrams, 4 M1159 Abrams, 4 M1160 Abrams

THE HUMANS

PREVIEWS

Amiga / ST :
début mai
Editeur : Mirage

Is ont l'air doux. Ils possèdent une chevelure abondante et ils régnèrent un jour sur la planète entière. "Ils", ce sont les humains ! Avec votre aide, ils découvriront tout ce qu'il leur faut pour survivre à l'époque néolithique : le feu, la lance, la hache, mais aussi l'esprit d'équipe à la base de toute communauté qui se respecte. Le jeu est constitué d'une quarantaine de niveaux bourrés d'obstacles, de puzzles, d'énigmes et d'adversaires à combattre. Les mondes sont vus de profil, de nom-



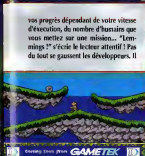
breux personnages vaquant à leurs occupations. Un certain nombre de ces derniers peuvent vous assister dans chacune des tâches, pendant un laps de temps limité. Vos objectifs sont variés : retrouver un shaman (sorcier), sauver une princesse prisonnière ou encore inventer la roue. Pour réussir, l'entraide entre les humains est indispensable. Ici on lance un objet à un ami, là on offre une corde à un personnage ou mieux, on monte sur les épaules de quelqu'un pour atteindre un objet convoité ! Chaque découverte vous aidera pour les niveaux futurs,

vos progrès dépendant de votre vitesse d'exécution, du nombre d'humains que vous mettez sur une mission... "Lemmings" ? s'écrie le lecteur attentif ! Pas du tout se gaussent les développeurs. Il

ne fait aucun doute que The Humans est d'un genre beaucoup plus intéressant et intelligent. Les divers objets peuvent être utilisés de plusieurs façons. De nombreux bonus et surprises seront cachés à chaque niveau. A noter



aussi que le monde n'est pas figé. Un pont s'écroule après un certain nombre de passages, une torche peut enflammer les vêtements de votre personnage ou bien s'éteindre au bout d'un moment, une roue peut se casser... Le monde est vivant ! Les graphismes assez sobres bénéficient cependant de jolies animations. Prévu sur Amiga, PC, Lynx Gameboy et Mega Drive, The Humans pourrait ensuite faire l'objet d'adaptations sur d'autres machines. Autre élément intéressant, les thèmes musicaux, le look des niveaux et les schémas intermédiaires changeront sûrement d'une machine sur l'autre. Tout le jeu devrait aussi être traduit en français, bien qu'originnaire des USA (Gameltek). Ce jeu complètement dingue nous arrivera très prochainement pour un test délectant. Wait and see...



ASHES OF EMPIRE

gerer un empire... en six mois n'est la plus facile des missions. Cependant, vous qui avez bravement dirigé la lutte contre l'envahisseur dans Midwinter et qui avez sauvé un archipel entier dans Flames Of Freedom, sachez sûrement venir à bout de ces nouvelles menaces.

Après ses deux coups de maître, Midwinter 1 et 2, Mike Singleton et toute son équipe, sont en train de finir Ashes Of Empire, que l'on peut présenter sous le nom Midwinter 3. Plus qu'un jeu d'aventure interactif, Ashes comprendra de très nombreuses scènes d'actions originales.

Le pays est constitué de cinq républiques, chacune d'entre elles divisées en huit provinces. Votre but est de les unifier, pacifiquement si possible, pour reconstituer un empire. L'existence de groupes ethniques, de rivalités personnelles, de problèmes politiques et de castes élitistes risquent malheureusement de vous rendre la tâche ardue. Plus de vingt véhicules terrestres, aériens et maritimes sont à votre disposition.

Pour chaque province, vous avez environ 250 lieux accessibles, le système de commande étant géré entièrement à la souris, via des icônes. Ce ne sont pas moins de 640 personnages différents avec lesquels vous allez interagir. Autant dire tout de suite que



recruter des troupes pour leur assigner des missions suscitera quelques difficultés. N'importe quel endroit de la carte peut être soumis à un zoom (jusqu'à X6), ce qui révèle alors les spécificités géographiques et les bâtiments, dans la mesure où vous les avez préalablement découverts. Graphiquement plus raffiné et plus beau que ses prédécesseurs, avec en plus un scénario plus varié, Ashes promet de très longues nuits de jeu. Mike nous a assuré que le jeu et le manuel feront l'objet d'une traduction en français, auquel cas le jeu sortirait au mois de juin.

Eva HOOCH

Amiga / PC :
début mai
Éditeur : Mirage

3615 MEGALAND

12.000 LOGICIELS GRATUITS
et du domaine public à votre entière disposition pour Atari ST/TT, Amiga, Macintosh, Compatibles PC XT/AT et NeXT. Protocole BBT très rapide...

Recevez **GRATUITEMENT** notre logiciel de téléchargement et "La lettre du 3615 MEGALAND" en nous envoyant une disquette vierge avec vos coordonnées, type de machine et 4 F en timbres. Retour sous 48 heures !

Demandez notre catalogue de domaines publics pour Atari ST/TT ! Envoyez-nous vos coordonnées et deux timbres.

Club Megaland - B.P. 51 - 61430 IGNY

WORK IN PROGRESS

INCA



Beaucoup de changements sont intervenus depuis le mois dernier, le jeu ayant considérablement changé d'optique.

Il s'agit toujours, à travers l'espace, d'une quête des pouvoirs incas dispersés aux quatre coins du Pérou, plusieurs siècles auparavant. Mais l'aspect purement aventure du logiciel a, relativement peu, qu'une infime partie de l'action. C'est ainsi, le joueur aura gaspillé son "fil" sans "incantation", qui n'est habituelle des jeux d'aventure, au moins une fois, tout n'est pas prévu. Tout au plus, il devra recourir des techniques afin de passer à la suite, sans autre.

Voilà pour l'antiquité ! Cette nouvelle à lire, au niveau de l'archéologie du jeu, concerne d'abord l'aspect des scènes d'action et d'arcade. Actuellement, les développeurs fournissent un gros effort de développement pour obtenir les meilleurs résultats techniques, ce qui a été, est d'ailleurs de se

rapprocher au maximum d'un film interactif. De nouvelles séquences en 3D pré-calculées ont donc été intégrées, une d'elles plongeant le joueur au cœur d'un tunnel, avec des éléments appartenant à l'univers de Star Wars.

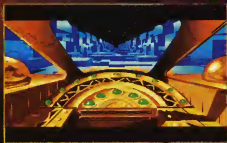
Du neuf également en ce qui concerne les scènes d'offense dans l'espace, les combats devant se dérouler tout comme ceux de Wing Commander, mais avec un grossissement des visuels admettant calcul, en temps réel, le tout en 256 couleurs, le vainqueur ayant la possibilité de bouger en 3D dans l'espace, le jeu rappelle un film de Wing Commander. Les séquences à venir appartiennent à l'action et à la stratégie de manière très variée. Selon à quel point, cette technique, Inca se classe dans les jeux premiers de la série CD-ROM avec un développement spécialement conçu pour ce support.

Mais le jeu ne s'arrête pas là, car il est mini qu'un moment de l'intégration de toute la partie vidéo. Tous les personnages rencontrés par le joueur seront visibles via cette technique. Des comédies seront, au préalable, filmées et intégrées dans les séquences 3D.

Sur le plan sonore, Inca fera appel à une véritable orchestre avec des claviers musicaux, des tympans et d'autres ne renient nullement le caractère fantaisiste du jeu. Le plus de nombreux visiteurs ont prévu, accompagnant certaines phases d'action.

Plus vite, tout ces aspects du logiciel Inca, varieront d'une version à l'autre, ce qui est possible de réaliser sur CD, ce qui est également un avantage, même avec un logiciel, car il va, selon l'avis d'un développeur, être.

Fest de la version compatible, Inca sera, évidemment, le mois prochain.



THE ADDAMS FAMILY



L'entrée du manoir ne laisse absolument pas augurer de ce qui vous attend derrière cette porte immonable.

Encore une licence de film pour Ocean, avec cette fois un délire fantastico-croûte basé sur une vieille série télévisée. Vous allez retrouver cette famille bien marchée avec l'oncle Phister, Lurch (Frankenstein), La Main et ses deux monstrueux petits bambins. Le jeu avait été développé initialement sur Amiga, puis les programmeurs étaient passés sur Super Nintendo pour réussir un superbe jeu d'arcade. De retour à la version Amiga, les développeurs ont rapidement avancé. Ils devraient aboutir d'ici quelques



Symphonie pour une famille complètement folle !



semaines à une version micro sur Amiga puis sur ST. Quelques-uns des décors ont disparu, tout comme les scrollings différentiels qui rendent la version Super Nintendo si sympathique. Les priorités sur la version Amiga sont la jouabilité et la rapidité, plutôt que des graphismes exceptionnels et



des effets techniques incroyables. Les sprites sont nombreux, variés et bien animés, et les décors changent assez souvent. Au niveau sonore, on retrouve de nombreux thèmes entraînants, s'intégrant parfaitement au jeu. Tout son intérêt réside dans sa grande jouabilité et sa taille. Les différentes salles du manoir et ses environs (jardin, cave...) constituent autant de décors et de challenges. Les pièges secrets sont très nombreux, mais pas toujours faciles à trouver. Quelques petites originalités ajoutent un peu de piquant au jeu. Vous pouvez ainsi vous coiffer d'une "casquette à hélices", très pratique pour survoler des pièges ou monter sur le toit du manoir. De même, vous pouvez nager sous l'eau dans les caves inondées du château. De nombreux bonus sont bien sûr présents. Chaussures de rapidité, épée pour combattre plus efficacement vos ennemis,

énergie, argent, vies supplémentaires... Pour vous débarrasser de vos ennemis, votre personnage, Gomez, doit leur sauter dessus, un peu comme dans Roboco ; il rebondit et peut ainsi atteindre des endroits autrement inaccessibles. De nombreux pièges et mécanismes sont en outre présents et le joueur aura aussi à réfléchir. Un jeu d'arcade qui s'annonce comme assez prometteur sur Amiga. La version ST au final, devrait être à peu de choses près (ambiance sonore) identique. Ou



Les souterrains sont infestés de lapins pas vraiment inoffensifs.



Les toits du manoir regorgent de bonus !



peut regretter pour l'instant le manque de fond sur de nombreux écrans. Les capacités graphiques de l'Amiga permettent tout de même d'utiliser plus de couleurs pour des dégradés sur les fonds ou des décors plus chargés. Quoiqu'il en soit, un jeu d'arcade qui s'annonce comme des plus réussis.

PREVIEWS

Amiga : moi
Editeur : Ocean

CONSOLE

TEST



GATE OF THUNDER

Décidément, la CoregraIX bénéficie de remarquables adaptations. Après l'excellent Riden et Gradus, c'est au tour de Thunderforce 3 d'apparaître sur cette machine, non sans avoir été totalement remanié.

Tout d'abord, le jeu est sur CD-Rom et les niveaux diffèrent totalement de l'original, tant par l'action que par les graphismes.

En fait, seul le système d'acquisition des armes n'a pas changé. Après avoir ramassé divers bonus, il est possible d'accéder à d'autres tirs en appuyant sur le bouton A du joystick. Pour le reste, c'est tout nouveau ! Chacune des planètes propose des graphismes différents (le troisième niveau est superbe !) et une action bien détonnante. Dès le premier niveau, par exemple, après avoir anéanti plusieurs hordes d'ennemis, les choses vont se compliquer très rapidement, avec l'obligation de passer dans une sorte de labyrinthe aux parois mouvantes.

A part cela, il faut signaler une très bonne exploitation du nouveau CD-Rom Nec, avec une présentation du jeu longue, sans pratiquement aucun chargement, le tout accompagné d'une



Les premiers niveaux ne sont que prétexte à une destruction massive d'élus.



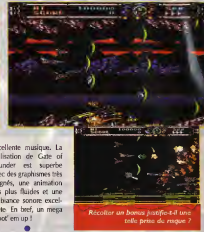
Au troisième niveau, les choses se compliquent sérieusement !

Frank Ladoire

90%	GRAPHISME	87 %
	SON	90 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	86 %

Jeu d'arcade
Edité par Hudson Soft
CoregraIX CD Rom : disponible

TEST



excellente musique. La réalisation de Gate of Thunder est superbe avec des graphismes très soignés, une animation des plus fluides et une ambiance sonore excellente. En bref, un mega shoot'em up !

Récupérer un bonus justifie-t-il une telle prise de risque ?

CONSOLE DE JEUX VIDEO

Livré avec : Câbles de raccordement,
Transformateur 220 Volts,
Mode d'emploi en français

+ 20 SUPER JEUX
+ 2 JOYSTICKS
(Manettes de jeux)

390^F

+ DE 300 JEUX (PARMI LES PLUS CONNUS) DEJA DISPONIBLES !!!
A DES PRIX DEFIANT TOUTE CONCURRENCE

CADEAUX 10 POKES max 500 pochettes commerciales, 1 POKES pour les suivantes

BON DE COMMANDE / DEMANDE DE DOCUMENTATION

Veuillez enregistrer ma commande de Console(s) de jeux + 20 Jeux + 2 Joysticks au prix unitaire de 390 Frs soit un total de + 35 Frs de frais de port. Ci joint mon règlement de F par ☐ chèque ☐ mandat

☐ Je souhaite recevoir votre documentation, ci joint 3 timbres à 2,50 Frs pour participation aux frais de port

Nom : Prénom : Age :

Adresse : C.P. : Ville :

quel type de micro-ordinateur et/ou consoles de jeux utilisez-vous déjà ? :

138



STAR PARODIUS



voilà ! Cette parodie de Gradius très attendue est le plus amusant des jeux de tir que j'ai eus entre les mains depuis pas mal de temps. Evidemment, on retrouve le même système de jeu que Gradius, mais avec bon nombre de nouveautés et d'idées



défilantes. Les ennemis que vous affrontez sont vraiment très rigolos et très différents les uns des autres. Vous commencez la partie par le choix de votre vaisseau. Quatre possibilités : le premier est un vaisseau traditionnel, le second un



Garde à la concentration, l'ouverture entre les jambes de la belle est une question de survie !



Et oui ! Il s'agit bien d'un monstre de fin de niveau. Ne vous fiez pas à son aspect débonnaire, il reste tout aussi dangereux.



petit poisson, le troisième une abeille et le quatrième un petit cochon. D'ailleurs, le jeu n'est pas commun. Il y a vraiment des trucs étranges qui arrivent à l'écran et lorsque vous ne tirez pas sur des petits chats ou des poissons (au secours la SPA...) vous passez entre les jambes d'une dameuse qui se déplace pas à pas sur votre écran. Plus loin, vous évoluez dans un véritable labyrinthe dont vous devez trouver l'issue en prenant garde de ne pas vous faire prendre de vitesse par le scrolling.



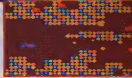
Philippe Querleux

91%	GRAPHISME	88 %
	SON	87 %
	ANIMATION	90 %
	JUQUABILITE	89 %

Jeu d'arcade
Edité par Konami
Coregrafix : disponible



Un jeu dans lequel vous allez de surprise en surprise, aussi bien au niveau de la musique qu'au niveau des ennemis. A coup sûr, le réalisateur de ce jeu trouverait une place dans l'équipe de Mel Brooks ou des Monty Python.



ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret ☎ (1) 42 27 16 00
Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Fermé le Dimanche
7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER ☎ 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

*BUY TWO, GET ONE FREE

* Une cartouche gratuite pour deux achetées, offre valable pour jeux Nec et Megadrive sur une sélection de jeux à 300F pièce (100 titres différents) dont la liste peut être obtenue sur demande.

5208TE + 10 Disquettes	2490F
5208TE 1M/Ram + 10 Disquettes	2790F
5208TE 2M/Ram	3490F
5208TE 4M/Ram	4290F
10408TE + Top's 10 Disquettes	3290F
10408TE + SM144	4290F
MEGA SITE OPEN 4 MEG. 5	4890F
MEGA SITE 3 MEGAS	7940F
AMIGA 500 Plus	NC
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 1063S Commodore	1990F

NEC DUO

Console + CD Rom Intégré
+ 1 CD au choix
3490F

Monstres Fantômes
200F les 5 Boîtes
(3,5P DF DD
Marque + Etiquettes)

LYNX II + Accessoires	790F	SEGA BEAR + 1 jeu	990F
S. FAMICOM + 1 jeu	NC	MEGA DRIVE + 1 jeu + 1 jeu	1290F
NEC GT + 1 jeu	2490F	NEO GEO + 1 jeu	3490F

SCANNED & MOIN
ST / AMIGA
1490 FRF

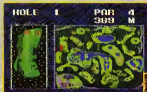


HUMAN SPORTS FESTIVAL



Un avantage du CD est évident pour tout le monde : mémoire plus importante, donc, souvent meilleure réalisation et qualité musicale digne d'un CD audio. Mais ce support peut également permettre à certains éditeurs de réaliser des compilations. C'est le cas de Human, société japonaise, qui édite ce mois-ci un CD comprenant deux des meilleurs logiciels existant sur la CoreGraFX plus un inédit. Le premier se nomme Formation Soccer et il s'agit d'un jeu de football, le deuxième a pour nom Final Match Tennis.

Légèrement modifié, il propose maintenant des rencontres féminines. Le troisième est un jeu de golf. Si les deux premiers cités gardent toutes les qualités des versions cartouches, il convient



Options très complètes, facile d'emploi, Golf Fine Shot s'avère excellent.



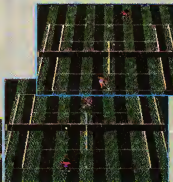
C'est en forgeant que l'on devient formidable, pas vrai ? Alors persévérez !



soit qui apaisera sans nul doute la faim des amateurs de green. En résumé, une excellente initiative et un CD à conseiller à tous ceux qui ne possèderaient pas les équivalents en cartouche.

de s'attarder plus longuement sur le golf, nouveau logiciel en la matière. Le jeu possède toutes les options indispensables : choix du club, position des pieds par rapport à la balle, angle de tir et puissance de ce dernier.

L'action est vue de dessus, pendant tout le déroulement d'une partie. Une petite fenêtre apparaît à l'écran lorsque votre balle se rapproche du



Que ce soit au service ou au smash, cette jeune fille possède un sacré style !

Frank Ladoire

trou, vous permettant de visualiser au mieux le cheminement de celle-ci. On peut tout du même regretter qu'aucune visualisation de joueur n'ait été prévue. Dans l'ensemble, Fine Shot Golf s'avère un excellent

Compilation
Éditée par Human
CoreGraFX CD Rom : disponible

PC Engine
CORE GRAFX
PUISSANCE 5

**CORE + 1 JEU
2 MANETTES +
ADAPTATEUR 5 JOUEURS**

1290 Frs*

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*



SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*



PC ENGINE DUO
+ 1 JEU CD ROM
3790 Frs*



CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*



TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG

24 HOT LINE
(16)99.08.95.72



SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

UN PEU QUE JE M'ABONNE

☐ Genji ! Je t'offre comme cadeau, le Bulletin que je suis abonné pour te l'envoyer passer ! Je m'abonne à **Génération 4**, un grand tirage, sympa, avec de bonnes infos, des prévisions exclusives à lire-écrire et des disquettes régulières, je m'y abonne pour 11 numéros. Je t'envoie sans retarder mes 899 francs et j'attends mon **Pin's Génération 4** que je veux bien d'ailleurs ! Les cadeaux vont être joués à l'envoyer. Si je suis à l'étranger, je paie 418 francs au lieu de 399, à la fin de l'année, je t'envoie mes 899 francs pour te remercier.

Je paie par chèque bancaire ou mandat postal à l'ordre de Pressimage

☐ Vire ☐ Mlle ☐ M

NOM: PRÉNOM: CLUB

ADRESSE: VILLE:

CODE POSTAL: Date:

Signature (des parents pour les mineurs)

SPECIAL CLUB : Je suis abonné au Club Gen 4 car je te paie car 899 francs au lieu de 899 francs, mon numéro de carte club est: (voir données à l'interlocuteur)

Bulletin à retourner à :

Service Abonnement Pressimage, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

UN PEU QUE JE M'ABONNE

☐ Darnaud ! Je t'offre ce petit carton d'abonnement ! Je m'abonne à **Génération 4**, un grand tirage, sympa, avec de bonnes infos, des prévisions exclusives à lire-écrire et des disquettes régulières, je m'y abonne pour 11 numéros. Je t'envoie sans retarder mes 449 francs (575 francs pour l'étranger, voir ci-dessus), l'histoire que je t'envoie mon **Pin's Génération 4** pour.

Je paie par chèque bancaire ou mandat postal à l'ordre de Pressimage

☐ Vire ☐ Mlle ☐ M

NOM: PRÉNOM: CLUB

ADRESSE: VILLE:

CODE POSTAL: Date:

Signature (des parents pour les mineurs)

Bulletin à retourner à :

Service Abonnement Pressimage, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

GAGNEZ 50F DE PLUS SUR VOS ABONNEMENTS



GENERATION 4

La formule

d'ABONNEMENT SIMPLE

11 numéros +

le pin's **Star Trek**

+ la disquette mensuelle

= 299 francs



ABONNEMENT SOT (HARD)

PRIX CADEAU !

L'ABONNEMENT A GÉNÉRATION 4
11 NUMÉROS

DISQUETTE MENSUELLE

LE JEU FASCINATION

AU PRIX EXCEPTIONNEL DE

449 FRANCS



présente son jeu **FASCINATION**,
special torride

Remplir l'imprimé au verso...

Remplir l'imprimé au verso...

SIMANT™



LES FOURMIS: vous avez partagé votre
Vous avez marché sur elles, vous en
bambins hessétiques.

mourriture,
avez écrasé

votre maison avec elles,
vous leur avez espargné des
bombes hessétiques.

Maintenant MAXIS vous invite... à prendre la tête
développer cette culture, la réarmer, la protéger contre les agressions du monde extérieur et des
autres insectes. SIM ANT est le nouveau jeu des auteurs de SIM CITY et SIM EARTH.

JYSTICK a mis le jeu 99% MEGASTAR et d'ailleurs SIM ANT est un jeu extraordinaire... du jeu de la vie!

ocean

MAXIS

OCEAN SOFTWARE LIMITED - 25 F, RUEVAUD - 92100 NANTERRE - 75117 PARIS - TEL: 47613321 - FAX: 42271873